



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTONOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES**

**OLIMPO: PROPUESTA LITERARIA PARA SERIE DE FICCIÓN**

TESINA PARA OBTENER EL GRADO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA

LILIA ÁNGELA PÉREZ DURÁN

DIRECTOR DE TESINA:

LIC. ANTONIO SUASTE CASTILLO

CIUDAD DE MÉXICO, 2016



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## **Agradecimientos**

A mi mamá, mi fuerza y la mujer más admirable que podré conocer jamás.

A mi papá, mi mejor amigo y protector de corazón invaluable.

A mi familia de sangre y de corazón.

A quienes me aman y cuidan mis sueños como si fueran propios.

Gracias a quienes me permiten amarlos.

***Le dedico especialmente este logro a dos personas que están presentes en mi mente y corazón.***

***Abuela, Amado, gracias por marcar mi alma y estimular mi mente.***

***Esto es para ustedes con todo el amor y reconocimiento que puedo brindar.***



# ESQUEMA

## Introducción

### 1. Serie de ficción

1.1	Definición de serie de ficción	2
1.2	Historia de la serie de ficción en México	6
1.2.1	Principales series televisivas en México	
1.3	Tipos de series	17
1.3.1	Clasificación por formato	17
1.3.1.1	Episódicas	
1.3.1.2	Antológicas	
1.3.2	Clasificación por estructura	19
1.3.2.1	Teleseries	
1.3.2.2	Series	
1.3.2.3	Miniserie	
1.3.2.4	Micro serie	
1.3.2.5	Unitaria	
1.3.2.6	Sitcom	
1.4	Géneros de series de televisión	26
1.4.1	Acción	
1.4.2	Drama	
1.4.3	Comedia	
1.4.4	Terror	
1.4.5	Ciencia ficción	
1.4.6	Fantástico	

### 2. Mitología griega

2.1	Mitología	30
2.1.1	Definición y origen	30
2.1.2	Función social de la mitología en las culturas.	33
2.1.3	Mitologías antiguas predominantes.	42
2.1.3.1	Cultura Mesopotámica	
2.1.3.2	Cultura Egipcia	
2.1.3.3	Cultura Hindú	
2.1.3.4	Cultura Oriental	
2.1.3.5	Cultura Maya	
2.1.3.6	Cultura Romana	
2.1.3.7	Cultura Nórdica	
2.1.3.8	Cultura Azteca	



2.2	Cultura griega .....	64
2.2.1	Cultura, historia y organización social. ....	64
2.2.2	Mitología Griega .....	69
2.2.2.1	Cosmogonía .....	69
2.2.2.2	Titanes y titánides .....	72
2.2.2.3	Dioses Olímpicos .....	75
2.2.2.3.1	Zeus	
2.2.2.3.2	Hera	
2.2.2.3.3	Hefesto	
2.2.2.3.4	Artemisa	
2.2.2.3.5	Apolo	
2.2.2.3.6	Atenea	
2.2.2.3.7	Afrodita	
2.2.2.3.8	Hades	
2.2.2.3.9	Poseidón	
2.2.2.3.10	Ares	
2.2.2.3.11	Hermes	
2.2.2.3.12	Dionisio	
2.2.2.4	Mitos Griegos .....	88
2.2.2.4.1	Prometeo y Pandora	
2.2.2.4.2	Deucalión y Pirra	
2.2.2.4.3	Aracne	
2.2.2.4.4	Perseo el héroe	
2.2.2.4.5	Perseo y Andrómeda	
2.3	Adaptaciones audiovisuales de la mitología griega .....	98
2.3.1	Mitología griega en el cine contemporáneo	
2.3.2	Mitología griega en anime y caricaturas	
2.3.3	Mitología griega en series de televisión	
<b>3.</b>	<b>Proyecto original: “Olimpo”</b> .....	<b>110</b>
3.1	Conceptos teóricos	
3.1.1	Sinopsis	
3.1.2	Síntesis	
3.1.3	Psicología de personajes	
3.1.4	Caratula	
3.1.5	Break Down	
3.1.6	Registro de la obra en derechos de autor.	
3.2	OLIMPO, idea original. ....	116
3.3	Sinopsis general. ....	117
3.4	Psicología de personajes. ....	121
3.5	Síntesis de episodios .....	136
3.6	Episodio 1 .....	146



3.6.1 Sinopsis	
3.6.2 Carátula	
3.6.3 Break Down	
3.6.4 Guion	
3.7 Episodio 2 .....	188
3.7.1 Sinopsis	
3.7.2 Carátula	
3.7.3 Break Down	
3.7.4 Guion	
<b>Conclusión</b> .....	221
<b>Bibliografía</b> .....	226
<b>Referencias on line</b> .....	227
<b>Anexos</b> .....	230



## INTRODUCCIÓN

*"Las palabras constituyen la droga más potente que haya inventado la humanidad."*

**Rudyard Kipling**

La mitología griega, el guionismo y la serie de televisión, como parte del discurso audiovisual, constituyen el tema de esta tesina.

¿Por qué la combinación de estos tres elementos?

El objetivo del presente proyecto consiste en redactar una propuesta de guión para serie de televisión que despierte el interés de la audiencia por la cultura griega, que si bien pareciera distante de la mexicana, a lo largo de la historia su mitología ha tenido importantes aportaciones en el desarrollo del pensamiento, la filosofía y las artes en todo el mundo.

En esta tesina justifico la elección de dicha temática y presento una propuesta creativa de guión, con una historia diferente a lo que se ha trabajado en México en este género, dado que la ficción es utilizada como medio para introducir aspectos culturales.

Para ello, recurro a un sustento teórico que permite conocer qué hay detrás de este proyecto y su estructura, a través de tres capítulos.

El primer capítulo se centra en la serie de televisión como parte del discurso audiovisual; reviso la definición de serie, sus características y tipos, así como el concepto de ficción, y hago un breve repaso de la historia de este género en México.



Este apartado concluye con una aproximación a la mitología griega, a fin de tener un contexto que ayude a comprender el tratamiento del tema en la propuesta de guión.

El segundo capítulo se adentra en la mitología griega, en el origen etimológico e histórico del concepto de “mitología”, así como en la importancia de la misma y su influencia en el desarrollo de diversas culturas.

También hago referencia a las principales mitologías del mundo y profundizo en la mitología griega, específicamente en temas como su cosmogonía (concepción de la creación del mundo), dioses principales y mitos retomados en el proyecto, para concluir con un listado de los productos audiovisuales que comparten esta temática.

Finalmente, en el tercer capítulo se expone la estructura y conformación de la propuesta del proyecto, incluyendo un breve repaso de conceptos como sinopsis, síntesis, psicología de personajes y registro de la obra, cuyo desarrollo incluye la idea original de “Olimpo” y la síntesis de los episodios que corresponderían a una temporada, así como los guiones completos de los primeros dos capítulos.



SERIE DE TELEVISIÓN



CAPÍTULO 1



## Cap. 1: Serie de ficción

“...Lo que aparece en la pantalla no es el mundo en su evidencia o concreción, sino un universo nuevo donde se mezclan objetos comunes y situaciones anómalas.”

**Edgar Morín<sup>1</sup>**

Las películas, series, novelas, en resumen, todo tipo de relato audiovisual de ficción, buscan generar realidades alternas; apelan a lo imaginario, al deseo de una realidad diferente, o bien, a la intención de expresar la visión subjetiva de un hecho en particular. Se acerca y se aleja de la realidad de acuerdo a la necesidad del discurso mismo.

Los relatos de ficción son un intento del ser humano por plasmar en algo más que palabras aquello que construye en su mente sin ningún tipo de limitante. Aun cuando es importante diferenciar los conceptos de ilusión y realidad, estos van de la mano; el cine y la televisión responden a la necesidad de las personas de tener una pequeña dotación de irrealidad para sobrellevar su realidad.

Es posible afirmar que los relatos de ficción, ya sea en libros, teatro, cine o televisión, se convierten en “una droga” para las personas ávidas de sensaciones, pero que viven atrapadas en el día a día; y dada la naturaleza del presente trabajo, agregaré que tienen la cualidad de dejarte crecer con el personaje, seguir paso a paso la vida de alguien más.

---

<sup>1</sup> María Ángeles Martínez Casetti, 1994, p. 55. [Consultado el 4 de abril de 2014 en: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n37/mmartinez.html>].



“Los personajes se hacen amigos o enemigos; a veces los espectadores los conocen más que a sus propios vecinos. Con el tiempo se van haciendo más que meros conocidos.”<sup>2</sup> Permiten llegar a un nivel de intimidad con los personajes y la historia; en un episodio pueden hacer reír o llorar, o llevar a un grado de excitación tal, que puedan vivirse cosas imposibles; experimentar sensaciones y sentimientos que aparentemente no nos pertenecen y nos hacen uno con el relato; incluso obligan a buscar la razón por la que dejamos de sentir eso en la vida cotidiana.

Una serie de televisión orilla a descubrir gustos y anhelos que no sabíamos que existían, de la mano de un conjunto de personajes que no son más que el intento del guionista y de todo el equipo para representar aquello que nos conflictúa día con día. Los límites de la vida, lo que podemos y no podemos hacer, la sociedad que Aldous Huxley retrata en “Un mundo feliz”, nos permite, metafóricamente, romper la probeta y ser todo aquello que no podemos ser sin miedo a represalias, pues al final no es más que un pacto de complicidad entre el relato y el espectador.

## 1.1 Definición de serie de ficción

El término “serie” se refiere a un conjunto de elementos enlazados, que comparten las mismas características y mantienen una continuidad entre sí.

“Serie:  
(Del lat. serĭes).

1. f. Conjunto de cosas que se suceden unas a otras y que están relacionadas entre sí.”<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Eugene Vale, *Técnicas del guión para cine y televisión*, Barcelona, Gedisa, 1996.

<sup>3</sup> Recuperado el 11 de junio de 2014 de: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=OIa2wJei7DXX22NowBec/>.



Por otro lado, el término de “ficción” es un poco más complejo de definir.

“La noción de ficción identifica al acto y consecuencia de fingir (es decir, de permitir la existencia de algo que, en realidad, no aparece en el plano real). En este sentido, se puede decir que una ficción es una cosa que ha sido fingida o bien, que se trata de un invento.”<sup>4</sup>

Este concepto tiene muchos usos e interpretaciones, sin embargo, dentro del discurso audiovisual, la ficción constituye un mundo parcialmente mental que conjuga la *realidad a filmica* (“elementos del mundo cotidiano”) con las leyes propias de lo imaginario, logrando un discurso de esencia “irreal”, pero verosímil.

De acuerdo con Jacques Aumont,<sup>5</sup> todo discurso audiovisual es en realidad ficción, ya que se manejan distintas temporalidades y espacios. Cuando se graba la imagen, es un tiempo y un lugar, pero al momento de transmitirse, eso que el espectador observa ya no existe de esa manera, pues es otro tiempo y otro espacio, por lo que la “realidad” capturada en el film es de algún modo ficcional.

Una serie de ficción es un discurso audiovisual que se basa en el tratamiento de un tema en determinados episodios, los cuales mantienen una unidad narrativa independiente, pero que logran una continuidad, ya sea con los mismos personajes o simplemente con el hilo temático.

Es importante destacar que las series mantienen un tema por capítulo, y por ello cada conflicto debe concluir durante el

---

<sup>4</sup> Recuperado el 4 de abril de 2014 de: <http://definicion.de/ficcion/>.

<sup>5</sup> Jacques Aumont *et al.*, *Aesthetics of Film*, University of Texas, 1992.



mismo; sólo en casos especiales el tema se extiende a dos sesiones.

La estructura de la serie de televisión es más abierta que en la telenovela, ya que por su estilo permite mayor libertad temática y menos restricciones de carácter “moral” en cuanto a su abordaje y tratamiento.

A continuación una pequeña tabla con las características estructurales de las series de televisión.

<b>Título</b>	Se relaciona principalmente con el personaje o el eje temático.
<b>Hilo conductor</b>	El personaje o el tema definen el rumbo de la historia.
<b>Importancia</b>	La relevancia se centra en la trama más que en los personajes.
<b>Personajes</b>	Los personajes principales aparecen en todos los capítulos a menos que sea serie unitaria. Todos los personajes son relevantes porque el conflicto concluye por capítulo.
<b>Esencia</b>	Las temáticas son más realistas, explícitas y crudas. No se centran en solo un tema, abarcan sentimientos y situaciones más cercanas.
<b>Lenguaje</b>	Es abierto, utilizan el lenguaje de una manera más realista y coloquial.
<b>Historia</b>	No respeta una cronología, se puede empezar por el final, o narrarlo sin un orden establecido. Cada capítulo puede manejar una estructura temporal diferente.
<b>Temáticas recurrentes</b>	Se manejan tópicos con relevancia social, violación, narcotráfico, homosexualidad, etc. Así como géneros que abarcan ciencia ficción, fantasía, terror, etc.
<b>Finales</b>	No siempre los finales son felices, pueden ser inciertos, o negativos para el personaje principal.
<b>Psicología de personajes.</b>	Los personajes son humanizados, presentan patologías, traumas, cambios de personalidad, y no son buenos o malos, cuentan con muchos matices. Las relaciones sexuales son explícitas si la trama así lo requiere.



<b>Desenlace</b>	El final de la serie puede no ser claro y no se mantiene necesariamente intriga de un capítulo a otro.
<b>Moraleja</b>	Es muy subjetiva, no se expresa ninguna moraleja clara, depende de la interpretación del espectador
<b>Duración</b>	La duración por capítulo varía de 30-45 minutos, generalmente con un total de 13-16 capítulos por temporada. Dependiendo del impacto que tenga en la audiencia, pueden producirse más episodios.

Al igual que en las películas y las telenovelas, en una serie es necesario considerar el público al que va dirigida, el contexto sociocultural y la relevancia del tema para el momento en que se planea sacar al aire, en otras palabras, si el tema de la serie será bien recibido a partir de la tendencia temática reciente.

También conviene subrayar que, para que su realización sea viable, una serie debe cubrir ciertos parámetros:

- La idea debe ser atractiva, versátil y reinventada constantemente; tener suficiente material, mínimo para tres temporadas o el equivalente a dos o tres años, y contar con las reseñas correspondientes.
- Estar escrita con párrafos cortos que llamen la atención sobre el contenido, sin necesidad de dedicar mucho tiempo a la lectura. “La brevedad es básica para la presentación inicial... si es posible el primer párrafo debe atrapar la atención, encender la chispa del interés e incitar el deseo de enterarse de lo que sigue.”<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> *Ídem.*



- Contar con la sinopsis del primer episodio, que es una breve descripción de lo que se verá en el capítulo; la psicología de los personajes, que radica en una descripción detallada de su historia, miedos, aspecto físico, estrato social y cultural al que pertenece, etc.; el título, eslogan o lema publicitario, que permite a la gente identificar la serie, y el guión.

Las series televisivas, así como las películas, novelas y caricaturas, han recreado a lo largo de muchos años, mediante sus personajes y su construcción narrativa, un espacio y un tiempo que tienen sentido desde la conciencia del espectador: representan sentimientos y acciones con las que cualquier persona se puede identificar.

Si bien el impacto de las series de ficción en la programación de la televisión mexicana se ha acrecentado en los últimos años, su presencia viene de años atrás, aun cuando no se reconociera el género como tal. Para entender la importancia de este tipo de discurso audiovisual en nuestro país, es necesario hacer un breve recorrido por la historia de la televisión en México.

## **1.2 Historia de la serie de ficción en México**

La historia de la televisión mexicana se remonta a la época de Guillermo González Camarena, de la televisión a color y de las primeras transmisiones televisivas. Sin embargo, lo que nos atañe es la historia de la serie televisiva en nuestro país y cómo se ha ido abriendo camino entre géneros con mayor demanda y apoyo, como la telenovela, los noticieros o los programas de concursos.



Las primeras series de televisión datan de los años 60, cuando “Los súper genios de la mesa cuadrada” y “La criada bien criada” aún no eran, ni por asomo, un género reconocido. Durante la década de 1970 comenzaron a tomar mayor fuerza, con programas como “El show de los Polivoces”, “Las aventuras de Capulina”, “Chucherías”, “Sonrisas” y “Juan sin miedo”, entre otros; fue Roberto Gómez Bolaños, “Chespirito”, quien inició con algunas de las series televisivas que serían, con el paso del tiempo, de los programas más longevos: “El Chavo del 8” y, poco tiempo después, “El Chapulín Colorado”.

Esta década trajo muchas de las series infantiles que hoy son historia de la televisión mexicana, como “Plaza Sésamo”, “Cepillín” y “Odisea Burbujas”.

Este género ha sido definido, preferentemente, por programas extranjeros; y en esos años en particular, se presentaban series para adolescentes como “La Señorita Cometa” y “Mi Bella Genio”.

Las series extranjeras cubrían un gran número de horas en la programación mexicana, como “Batman”, “El Avispón Verde”, “Viaje al fondo del mar”, “El túnel del tiempo”, “Los Beverly Ricos”, “Los Ángeles de Charlie”, “Columbo” y “Dimensión desconocida”.

En la década de los 80, las producciones norteamericanas cubrieron las barras de programación en lo que a este género se refiere, con series como “Los locos Adams”, “La familia Monster”, “Batman y Robin”, “El hombre increíble”, “La mujer maravilla”, “Magnum” y “Hawai 5-0”, por mencionar algunas.





En cuanto a la producción de programas de este género en nuestro país, destacan “Mujer, casos de la vida real”, “Cachún cachún ra ra”, “Mi secretaria”, “Nosotros los Gómez”, “Dr. Cándido Pérez” y “Papá soltero”.

Al entrar la década de los 90, las series mexicanas volvieron a verse eclipsadas por la programación estadounidense que llegaba a nuestra pantalla perteneciente a este género, y por la atención que despertaban las telenovelas infantiles y juveniles.

Las series de temática juvenil o familiar, como “Salvados por la campana”, “Beberly Hills 90210”, “Aprendiendo a vivir”, “Sabrina la bruja adolescente”, “El príncipe del rap”, “Guardianes de la bahía”, “La niñera”, “Friends” o incluso series policiacas o de ciencia ficción como “Los expedientes secretos X”, abundaban en la programación de televisión abierta, especialmente en los canales 5 y 7 de Televisa y TV Azteca, respectivamente.

Por otro lado, la producción mexicana en este género seguía con series de comedia como “¡Ay María que puntería!”, “La güereja y algo más” y “Cero en conducta”.

A partir del año 2000 y hasta la fecha, se ha visto un cambio en la producción de series de televisión en México. Las temáticas se han diversificado y aunque se siguieron transmitiendo series extranjeras, aun en TV abierta, como “Hechiceras”, “Smallville”, “Mujeres desesperadas”, “Supernatural”, “Sex and the city”, “Dr. House”, “Two and a half men”, “Lost” y “La ley y el orden”, su difusión ha disminuido y, en su mayoría, éstas se pueden encontrar en televisión de paga.



Si bien la producción mexicana de series de televisión aún no ha alcanzado un nivel como el de la industria de EUA o del Reino Unido, sí ha mejorado considerablemente; muestra de ello son: “Diseñador ambos sexos”, “Vecinos”, “El pantera”, “S.O.S”, “Mujeres Asesinas”, “Los simuladores”, “Terminales” y “Soy tu fan”, de las que hablaremos a continuación.

## Principales series televisivas en México

### El Chavo del 8



- Año:** 1971
- Reparto:** Roberto Gómez Bolaños, Florinda Meza, Carlos Villagrán, Ramón Valdés.
- Productor:** Roberto Gómez Bolaños “Chespirito”.
- Síntesis:** Trata sobre las situaciones que enfrenta un niño pobre que vive dentro de un barril, en una problemática vecindad donde comparte aventuras, risas y pesares con sus extraños vecinos.



## Hogar dulce hogar



- Año:** 1974
- Reparto:** Sergio Corona, Luz María Aguilar, José Gálvez, Begoña Palacios, Manuel "Flaco" Ibáñez, Janet Arceo, César Bono y Xóchitl Vigil.
- Productor:** Humberto Navarro.
- Síntesis:** La serie trata los líos cotidianos que viven una pareja y sus vecinos, y las dificultades en las relaciones marido y mujer.

## Hogar dulce hogar



- Año:** 1974
- Reparto:** Sergio Corona, Luz María Aguilar, José Gálvez, Begoña Palacios, Manuel "Flaco" Ibáñez, Janet Arceo, César Bono y Xóchitl Vigil.
- Productor:** Humberto Navarro.
- Síntesis:** La serie trata los líos cotidianos que viven una pareja y sus vecinos, y las dificultades en las relaciones marido y mujer.



## Cachún cachún ra ra



- Año:** 1981
- Reparto:** Viridiana Alatriste, José de Mara, Alma Delfina Martínez, Rodolfo Rodríguez Bezares.
- Productor:** Luis de Llano Macedo.
- Síntesis:** Es la historia de varios alumnos de una escuela, que día a día deben lidiar con sus compromisos, maestros y compañeros de clases.

## Papá soltero



- Año:** 1987
- Reparto:** César Costa, Luis Mario Quiroz, Edith Márquez, Gerardo Quiroz.
- Productor:** Luis de Llano Macedo.
- Síntesis:** Comedia que aborda los problemas que debe pasar un padre soltero para criar a sus tres hijos adolescentes, de la mejor forma posible.



## La Familia P. Luche



- Año:** 2003
- Reparto:** Eugenio Derbez, Consuelo Duval, Regina Blandón, Miguel Pérez
- Productor:** Eugenio Derbez
- Síntesis:** Cuenta los hilarantes problemas que pasa una familia disfuncional compuesta por un una madre intolerante, un padre despreocupado y fan del Cruz Azul, un hijo travieso, un hijo adoptado y con suficiente amnesia para no recordar que antes era un jefe de policía, una hija con valores morales altos discriminada por no ser una niña normal, y una sirvienta que nunca trabaja.<sup>7</sup>

## Vecinos



- Año:** 2005
- Reparto:** César Bono, Macaria, Polo Ortín, Eduardo España, Darío Ripoll.
- Productor:** Eugenio Derbez
- Síntesis:** Muestra las historias de familias, personas y grupos que viven en el mismo edificio y enfrentan problemas de envidias, enemistades, enamoramientos, asaltos y hasta cortes de agua y luz. Se caracteriza por sus entrañables personajes y su sentido del humor bien estructurado.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Recuperado el 26 de abril de 2014 de: <http://www.entermidia.mx/2011/09/series-hechas-con-sabor-mexicano/>.

<sup>8</sup> *Ídem.*



## El Pantera



- Año:** 2007
- Reparto:** Luis Roberto Guzmán, Salvador Zerboni, Jimena Herrera, Ignacio López Tarso, Raúl Padilla, Vanesa Terkes, Isela Vega, Opi Domínguez, Mario Almada, Claudia Schmidt, Claudia Cervantes, Romi Moreno.
- Productor:** Eugenio Derbez
- Síntesis:** Muestra las historias de familias, personas y grupos que viven en el mismo edificio y enfrentan problemas de envidias, enemistades, enamoramientos, asaltos y hasta cortes de agua y luz. Se caracteriza por sus entrañables personajes y su sentido del humor bien estructurado.<sup>9</sup>

## Capadocia (HBO / Argos)



- Año:** 2008
- Reparto:** Ana de la Reguera, Alejandro Camacho, Juan Manuel Bernal, Dolores Heredia, Cecilia Suárez, Cristina Umaña.
- Productor:** Luis F. Peraza.
- Síntesis:** La historia ocurre en un centro penitenciario de la Ciudad de México, donde hay una lucha de intereses entre Teresa Lagos y Federico Márquez por implementar sus proyectos personales. Dentro de la cárcel convergen las historias de “La Bambi”, “La Colombiana” y Lorena Guerra.

---

<sup>9</sup> *Ídem.*



## Los Simuladores (Televisa)



- Año:** 2008
- Reparto:** Tony Dalton, Alejandro Calva, Arath de la Torre, Rubén Zamora.
- Productor:** Eduardo Suárez.
- Síntesis:** La serie trata sobre un grupo de personas que realizan operativos estilo simulacros, cuidadosamente planeados, para resolver los problemas de las personas.<sup>10</sup>

## Mujeres ASESINAS (Televisa)



- Año:** 2008
- Reparto:** Varía cada capítulo, pero siempre cuenta con la presencia de actrices reconocidas que personifican a las asesinas.
- Productor:** Pedro Torres.
- Síntesis:** Esta exitosa serie es una adaptación de su equivalente argentina. En ella se cuentan historias diferentes sobre mujeres que han cometido algún asesinato, con la particularidad de que cada una tiene una forma especial de hacerlo y de ocultarlo. Las protagonistas tienen un perfil estilo *femme fatale*.

---

<sup>10</sup> Ídem.



## Terminales



**Año:** 2008

**Reparto:** Ana de la Reguera.

**Productor:** Benjamín Cann.

**Síntesis:**

Narra la vida de una fotógrafa llamada Abril, que tiene grandes sueños e ilusiones, y cuya vida se ve apagada cuando le diagnostican cáncer terminal. No obstante, conocerá al chico ideal, quien también tiene cáncer terminal, pero que le mostrará cómo vivir su día a día al máximo.<sup>11</sup>

## XY (Once TV México)



**Año:** 2009

**Reparto:** Juan Carlos Barreto, Javier Díaz Dueñas, Eduardo Arroyuelo, Mauricio Isaac.

**Productoras:** Perla Martínez, Patricia Arriaga.

---

<sup>11</sup> Recuperado el 26 de abril de 2014 de: <http://www2.esmas.com/terminales/>.





**Síntesis:**

Es el antecesor y antítesis de **Bienes Raíces**. Cuenta los desperfectos que suceden en la vida de cinco hombres que trabajan en una revista especializada para gente de su mismo género.<sup>12</sup>

## **Bienes Raíces (Once TV México)**



**Año:** 2010

**Reparto:** Fabiana Perzabal, Gabriela de la Garza, Ari Crickman, Juan Ángel Esparza.

**Productor:** Marcel Ferrer.

**Síntesis:** Es la vida de dos atractivas amigas, totalmente distintas una de la otra, que deciden abrir una oficina de bienes raíces donde rentan y venden todo tipo de espacios; una de ellas es muy tradicional, con la familia perfecta, aparentemente, y la otra es una mujer recién divorciada sin hijos. Narran sus alegrías y tragedias a través de su mirada femenina.<sup>13</sup>

## **Soy tu fan (Once TV México)**



---

<sup>12</sup> *Ídem.*

<sup>13</sup> *Ídem.*



**Año:** 2011

**Reparto:** Ana Claudia Talancón, Martín Altomaro, Osvaldo Benavides, Maya Zapata.

**Productor:** Diego Martinez Ulanosky.

**Síntesis:** No es una historia de grandes amores ni de ídolos inalcanzables, sino de personajes reales que muestran cómo volvernos fanáticos de alguien que está cerca, pero a quien, por alguna misteriosa razón, no podemos acceder.

A manera de resumen, este listado deja ver cuáles han sido las series de producción mexicana más exitosas a lo largo de la historia de este género en nuestro país; la mayor parte se han llevado a cabo en los últimos años, lo cual demuestra que aún queda mucho trabajo por delante para posicionar las series de televisión como un género predominante, al que se otorgue la organización, constancia, atención y presupuesto que requiere.

Para lograr lo anterior, es importante considerar que tanto éstas como otras series de menos difusión se clasifican según su estructura y se dividen en dos tipos.

## **1.3 Tipos de series**

### **1.3.1 Clasificación por formato**

#### **1.3.1.1 Episódicas**

Las series episódicas mantienen una línea argumental por medio de los personajes, quienes en cada capítulo enfrentan una situación diferente, ligada a un argumento general.



**Ejemplo:**

**Bones**



<b>Año:</b>	2005
<b>Reparto:</b>	Emily Deschanel , David Boreanaz, Michaela Conlin, Eric Millegan
<b>País de origen:</b>	EUA
<b>Productor:</b>	Kathy Reichs
<b>Síntesis:</b>	Es una misteriosa y divertida serie policial que gira en torno a una brillante especialista en antropología forense y un agente del FBI que trabajan juntos investigando asesinatos, cuando los métodos estándar de identificación de cadáveres no resultan suficientes”. <sup>14</sup>

**1.3.1.2 Antológicas**

Las series antológicas tienen diferentes personajes e historias en cada episodio, y el hilo conductor se encuentra en el tema de los mismos, pero no hay relación directa con los otros capítulos.

**Ejemplo:**

---

<sup>14</sup> Recuperado el 11 de junio de 2014 de: <http://www.canalfx.tv/us/series/sinopsis/112/>.



## Are You Afraid of the Dark?



<b>Año:</b>	1991
<b>Reparto:</b>	Ross Hull, Raine Pare-Coull, Jodie Resther, etc. (varía cada capítulo)
<b>País de origen:</b>	Canadá
<b>Productor:</b>	Cinar Films
<b>Síntesis:</b>	La serie gira en torno a un grupo de adolescentes que se autodenominan "La sociedad de medianoche", y cuentan historias de terror al resto del grupo. Las historias se tratan de una variedad de fenómenos paranormales, como fantasmas, duendes, magia, dragones, casas embrujadas, maldiciones mágicas, extraterrestres, brujas y objetos con algún tipo de magia, poder o hechizo. <sup>15</sup>

### 1.3.2 Clasificación por estructura

- **Teleseries**

“La teleserie consiste en la narración seriada de diferentes relatos de ficción, fragmentados en diferentes capítulos. Se trata de un producto televisivo de gran complejidad y heterogeneidad, por acoger diferentes formas de estructura narrativa, estrategias de producción y recursos estéticos.”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Recuperado el 11 de junio de 2014 de: [http://es.doblaje.wikia.com/wiki/¿Le\\_temes\\_a\\_la\\_oscuridad%3F/](http://es.doblaje.wikia.com/wiki/¿Le_temes_a_la_oscuridad%3F/).

<sup>16</sup> Ángel Carrasco Campos, *Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones*, Madrid, Universidad Rey Juan Carlos, 2010, p. 183.



Todos los capítulos tienen un tema particular relacionado con el hilo temático de la serie o con el personaje central; principalmente, abordan los géneros de drama o comedia –a los que me referiré más adelante– y tienen una duración de 50 a 60 minutos.

Los episodios son concluyentes. Al finalizar el capítulo se resuelve el conflicto, pero genera expectativa sobre el siguiente episodio. Los finales no son siempre felices.

### **Ejemplo:**

## **Esposas desesperadas**



<b>Título original:</b>	Desperate Housewives
<b>Año:</b>	2004
<b>Reparto:</b>	Teri Hatcher, Susan Meyer, Felicity Huffman, Lynette Scavo, Bree Van De Kamp y Eva Longoria.
<b>País de origen:</b>	EUA
<b>Productor:</b>	Charles Skouras
<b>Síntesis:</b>	“Wisteria Lane es una zona residencial situada en una ciudad llamada Fairview, Eagle State. Allí, seis amas de casa muy diferentes las unas de las otras pasan su día a día en el barrio, conviviendo con sus amigos, sus maridos y sus vecinos. La ingenua Susan vive con su hija; Lynette lucha por hacer su día a día soportable con cuatro hijos pequeños a su cargo; Bree es la típica ama de casa norteamericana, republicana y segura de sus valores, a la que lo que más le importa es aparentar; Gabrielle es la ambiciosa que solo busca dinero y bienestar; Edie está obsesionada con seducir



a los hombres; Katherine es una copia de Bree que regresa al barrio años después y Mary Alice era una mujer muy sabia, amiga de las chicas, que se suicida al inicio de la trama y se convierte en la narradora de las "desesperadas"<sup>17</sup>.

- **Series**

Se caracterizan por manejar los dos formatos antes mencionados. Pueden presentarse como episódicas, misma temática y mismos personajes, o bien antológicas, misma temática pero distintos personajes.

Tienen la misma duración que las teleseries y la principal diferencia radica en que, en ambos tipos de formatos, los episodios de la serie no siempre se relacionan.

**Ejemplo:**

**La ley y el orden: Unidad de víctimas especiales**



**Título original:** Law & Order: Special Victims Unit  
**Año:** 1999  
**Reparto:** Christopher Meloni, Richard Belzer, Mariska Hargitay y Dean Winters  
**País de origen:** EUA

---

<sup>17</sup> Recuperado el 13 de junio de 2014 de: <http://series.estamosrodando.com/serieteca/mujeres-desesperadas/>.



**Productor:** Dick Wolf

**Síntesis:** Se narran los diferentes crímenes y asesinatos que tienen lugar en la ciudad de Nueva York. Al mando de esta unidad, cuyo principal objetivo son los casos de crímenes sexuales y abuso infantil, se encuentran los experimentados detectives Elliot Stabler, John Munch y sus compañeros Olivia Benson y Brian Cassidy.<sup>18</sup>

- **Miniseries**

“Las miniseries son relatos fragmentados de ficción para televisión, estructurados en escasos episodios (dos o tres generalmente), con una trama principal que va resolviéndose a lo largo de las sucesivas entregas.”<sup>19</sup>

Una miniserie debe plantear el inicio, conflicto y resolución del problema en pocos capítulos, mismos que normalmente tienen una duración aproximada de 90 minutos cada uno.

**Ejemplo:**

### Los pilares de la tierra



**Título original:** The Pillars of the Earth

**Año:** 2010

---

<sup>18</sup> Recuperado el 13 de junio de 2014 de: <http://www.sensacine.com/series/serie-74/>.

<sup>19</sup> *Ibidem.*, p. 182.



**Reparto:** Ian McShane, Matthew Macfadyen, Eddie Redmayne, Hayley Atwell, Sarah Parish, Natalia Wörner, Anatole Taubman, John Pielmeier, Robert Bathurst, Clive Wood

**País de origen:** Canadá, Alemania

**Productor:** Ken Follett, John Pielmeier

**Síntesis:** Un turbio secreto rompe con la sucesión al trono de Inglaterra y un detestado miembro de la familia del rey Enrique I se hace con el poder. La lucha por la corona entre la hija de Enrique I (Clive Wood), Maud (Alison Pill), y el sobrino de éste, Esteban (Tony Curran), lleva a Inglaterra a la guerra civil. Mientras tanto, el obispo Waleran Bigod (Ian McShane) y la familia Hamleigh manipulan el conflicto para satisfacer su implacable ambición. En este tumultuoso contexto, el prior Philip luchará contra incontables obstáculos para mantener Kingsbridge y tratar de construir una magnífica catedral.<sup>20</sup>

- **Microseries**

Tienen una duración de 3 a 5 minutos. El argumento está ligado a lo largo de cada capítulo y suele presentar temáticas fuertes, en 20 episodios como máximo. Normalmente se transmiten en internet.

**Ejemplo:**

**Villa Blanca**



**Título original:** Villa Blanca

---

<sup>20</sup> Recuperado el 13 de junio de 2014 de: <http://www.sensacine.com/series/serie-8506/>.





**Año:** 2012  
**Reparto:** Ana Bertha Espín, Thelma Madrigal  
**País de origen:** México  
**Productor:** Leo Burnett (campaña publicitaria ACE)  
**Síntesis:** El Misterio de Villa Blanca es una producción segmentada en capítulos y que tiene como propósito develar, casi a cuenta gotas, la identidad de aquella poseedora de un brasier percutido. ¿El giro divertido? La madre de un chico es el vehículo para los desencuentros que le dan sabor a la historia.<sup>21</sup>

- **Unitarias**

El hilo conductor es el tema; maneja personajes nuevos en cada emisión y se cuenta una historia diferente en cada capítulo. La unificación de la serie obedece a que los temas que se tratan en cada capítulo tienen la misma tendencia o línea argumentativa.

**Ejemplo:**

**Mujer casos de la vida real**



**Título original:** Mujer casos de la vida real  
**Año:** 1985  
**Reparto:** Silvia Pinal, variado.

---

<sup>21</sup> Recuperado el 13 de junio de 2014 de: <https://mx.tv.yahoo.com/blogs/horario-estelar/misterio-del-brasier-percutido-164531717.html?page=all/>.



**País de origen:** México

**Productora:** Silvia Pinal

**Síntesis:** Aborda las vivencias y problemas que atraviesan en la actualidad las mujeres, apoyándose en testimonios y situaciones de casos reales que el público hace llegar al programa.<sup>22</sup>

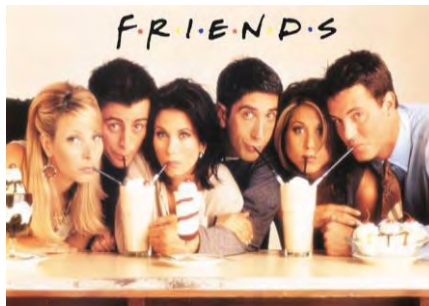
- **Sitcom (o comedia de situación)**

Se basa en situaciones graciosas, dura de 20 a 25 minutos y trata todo tipo de temas, mientras se mantengan en un rango para toda la familia, lo que excluye violencia y relaciones sexuales.

“Se desarrollan pequeñas situaciones que se resuelven rápidamente. Por lo general hay poco razonamiento en ellas, y exigen una réplica aguda o un gag (gesto de acción muy breve que provoca risa) visual cada treinta segundos o menos.”<sup>23</sup>

**Ejemplo:**

**Amigos**



**Título original:** Friends

**Año:** 1994

**Reparto:** Jennifer Aniston, Courteney Cox, Lisa Kudrow, Matt LeBlanc, Matthew Perry y David Schwimmer

**País de origen:** EUA

---

<sup>22</sup> Recuperado el 13 de junio de 2014 de: <http://www.filmaffinity.com/es/film165089.html/>.

<sup>23</sup> María Teresa Forero, *Escribir televisión: Manual para guionistas*, México, Paidós, 2002, p. 139.



**Productor:** Wendy Knoller

*Friends* centra su atención en la profunda amistad entre seis amigos, tres chicos y tres chicas, que viven solos en Nueva York enfrentados a los problemas típicos de la sociedad contemporánea: el trabajo, las relaciones de pareja, los sinsabores y placeres de la gran ciudad y, sobre todo, la relación con el resto de la gente. Bien en sus casas o bien en el confortable ambiente de un café de Greewich Village, los protagonistas de la serie compartirán sus problemas y confidencias en absoluto aire de camaradería.<sup>24</sup>

**Síntesis:**

Como se puede ver en las sinopsis de cada ejemplo, las series no sólo se clasifican de acuerdo a su estructura o formato; varía el hilo conductor de cada una y no se determinan por el tipo de serie, sino por la temática que se define a partir de los géneros a los que pertenecen, los cuales se describen a continuación.

## 1.4 Géneros de series de televisión

- **Acción:** incluye series con temáticas que suelen abordar conflictos policíacos, secuestros, prostitución, narcotráfico, investigación, etc. Pueden ser más o menos oscuras, “el investigador es más astuto que razonador, es un rudo que se mueve en la orilla de la legalidad”;<sup>25</sup> no siempre hay un final feliz, apelan a las emociones del espectador y presentan mucha violencia, en algunos casos de carácter sexual.

---

<sup>24</sup> Recuperado el 13 de junio de 2014 de: <http://www.mundoplus.tv/zonaserie/series/ficha?friends/>.

<sup>25</sup> María Teresa Forero, *Op. cit.*, p. 161.



- **Drama:** toca temas como los triángulos amorosos, violencia, problemas sociales, falta de ética y valores, etc. Suelen tener un final feliz, sin embargo, esto no es obligado. La importancia del género radica, principalmente, en lo que hace sentir al espectador.
- **Comedia:** se dedica a parodiar las reacciones y relaciones humanas, haciendo de las situaciones difíciles algo agradable y burlesco. “En la comedia, se trata de personajes frente a los que nos sentimos superiores, y cuando estos caen, siempre se trata de caídas incruentas, sin consecuencias graves [...] aunque nos sintamos superiores simpatizamos con esos personajes, porque hacen lo que nosotros quisiéramos hacer”.<sup>26</sup>
- **Terror:** es poco manejado en la televisión mexicana; requiere de recursos y un buen guión para que cumpla con su objetivo. “El terror presenta elementos que transgreden lo cotidiano, lo que el espectador conoce, y lo sumergen en otra realidad, que puede ser la de los hombres lobo, los vampiros, o las arañas gigantes”.<sup>27</sup>

Es un género oscuro por naturaleza, con lugares extraños, musicalización, movimientos de cámara, todo lo que pueda acentuar la sensación de miedo o terror. “La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido”.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> *Ibidem.*, p. 129.

<sup>27</sup> *Ibidem.*, p. 185.

<sup>28</sup> H. P. Lovecraft, *El horror sobrenatural en la literatura*, elaleph.com, 1999.



- **Ciencia ficción:** gira en torno a cosas irreales explicadas desde una ciencia; “se parte de hechos científicos y da como resultado algo probable, aunque aún no se encuentre en el plano de la realidad.”<sup>29</sup> Predominan temas como viajes espaciales, apocalipsis, superhéroes, zombies, etc. Un ejemplo clásico son “Los Expedientes secretos X” y, más recientemente, “The Walking dead”.
- **Fantástico:** en él se enmarca la propuesta de guión “Olimpo” que presento; es una mezcla de ensueño con verdad, y se basa en creer en aquello que pertenece sólo al mundo del mito y la fantasía. “Desde la más remota antigüedad, el ser humano necesitó buscar explicaciones para aquello que no comprendía. De allí surgen los mitos, las leyendas y los cuentos populares, que tienen muchos ingredientes fantásticos o maravillosos”.<sup>30</sup> Generalmente, las temáticas se refieren a:
  - Los misterios sin explicación, las metamorfosis.
  - El tiempo: detención del tiempo, tiempo interior, multiplicación del tiempo.
  - El sueño: la relación entre el sueño y la realidad, sueños dentro de sueños, elementos de los sueños en la realidad, sueños masivos, visiones, etc.
  - Los dobles de una persona.
  - Las posibilidades mágicas de un objeto.
  - Mundos alternos.
  - Seres mágicos, como hadas, duendes, elfos, gnomos, brujas, etc.

---

<sup>29</sup> María Teresa Forero, *Op. cit.*, p. 194.

<sup>30</sup> *Ibidem.*, p. 197.



De acuerdo con María Teresa Forero, existen tres variantes del mismo género en cuanto al tipo de tratamiento o presentación de la historia:

- ✓ **Lo fantástico puro:** algo que no es familiar al protagonista e irrumpe en su vida, sacándolo de su zona de confort, incluso asustándolo. Pueden ser metamorfosis, fantasmas, hechos sobrenaturales, etc.
- ✓ **Lo irreal dentro de la realidad:** los personajes no temen la aparición de elementos irreales, la sorpresa es para el espectador. Aquí se ubican los cuentos de hadas, magos, príncipes, etc.
- ✓ **La fantástica heroica:** se trata de mundos prehistóricos, fuera del patrón temporal real, pero situado aparentemente dentro del mismo; generalmente se trata de aventuras de héroes o heroínas míticas.

Este capítulo tenía como objetivo mostrar la importancia de la serie de ficción en México, así como los diferentes géneros y tipos de series, a fin de brindar un contexto desde el cual se pueda comprender mejor la propuesta de serie televisiva de ficción “Olimpo”, motivo de este trabajo.

Esta propuesta retoma la mitología griega como hilo conductor, razón por la cual es fundamental adentrarnos en ese tema para dar luz al giro temático del que este proyecto se alimenta, y dejar clara la razón de la elección de dicho eje.

Es por ello que el siguiente capítulo describe el origen, importancia y contenido de la mitología griega.

# MITOLOGÍA GRIEGA



## CAPÍTULO 2



## Cap. 2: Mitología griega

### 1.5 Mitología

“Todos los pueblos han tenido, tienen y tendrán siempre sus mitos. Es algo estrechamente ligado a la naturaleza del ser humano. A través de los mitos, los hombres han podido entender el mundo, alejar sus temores, transmitir sus creencias, explicar sus costumbres y expresar sus esperanzas. Con más o menos intensidad, los mitos han marcado buena parte de las relaciones sociales y culturales, por lo que sin ellos no podemos entender la sociedad actual. Incluso ya en pleno siglo XXI los mitos siguen teniendo una tremenda importancia.”<sup>31</sup>

#### 1.5.1 Definición y origen

*“¿La definición de mitología en una oración? 'Mitología', es lo que llamamos a las religiones de otras personas.”*

**Joseph Campbell**

*“Un mito es una religión en la que ya nadie cree.”*

**James Feibleman**

#### **Mitología.**

“La palabra **mitología** tiene origen en el latín *mythologĭa*, y éste a su vez del griego *μυθολογί*.”<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Susana Cañuelo y Jordi Ferrer, *Mitología griega y romana*, Barcelona, Optima, 2003, p. 1.

<sup>32</sup> Recuperado el 6 de mayo de 2014 de: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=LfdeVUjbsDXX2r5GveU8/>,





De acuerdo con la Real Academia de la Lengua Española, el vocablo tiene dos posibles interpretaciones:

“1. f. Conjunto de mitos de un pueblo o de una cultura, especialmente de la griega y romana.

2. f. Estudio de los mitos.”<sup>33</sup>

“Es el término con el cual denominamos al conjunto de leyendas y de mitos que versan sobre dioses, héroes o personajes fascinantes, que pertenecen o pertenecieron a una comunidad o pueblo.”<sup>34</sup>

La mitología siempre tendrá un significado diferente para el creyente, el antropólogo, el historiador o el filósofo. Es precisamente eso lo que hace tan interesante el estudio de los mitos antiguos, ya que no transmiten un mensaje único, sino múltiples ideas respecto a una época y tema, existencial en la mayoría de los casos.

Los mitos son relatos ficticios que buscan dar respuesta a preguntas que el ser humano se ha hecho desde el primer momento que pisó la tierra, cuestiones como el origen del mundo y la existencia humana. Por lo mismo, casi todas las culturas poseen o poseyeron en algún punto de su historia mitos y explicaciones “fantasiosas” en torno de las cuales se erigieron.

---

<sup>33</sup> *Ídem.*

<sup>34</sup> Recuperado el 6 de mayo de 2014 de: <http://www.definicionabc.com/historia/mitologia.php#ixzz30xqA2rAV/>.



“Los mitos tienen una importancia fundamental en casi todas las culturas. Tradicionalmente vinculados a la religión, los mitos van mucho más allá, pues no cabe duda de que influyen y definen muchos aspectos de la vida cotidiana individual y cultural.”<sup>35</sup>

Para hablar del origen de la mitología, o más acertadamente del origen de los mitos, es preciso remontarse miles de años, sin dar mayor importancia a su ubicación geográfica por el momento, pues es posible generalizar las necesidades humanas en términos de las preguntas intrínsecas de nuestra especie.

El ser humano necesitaba explicar aquellos fenómenos que no alcanzaba a comprender de manera racional, lo cual llevaba a que la fantasía y la imaginación llenaran los espacios que la razón dejaba vacíos.

Los mitos saciaban la curiosidad de los seres humanos, los hacían sentirse acompañados y les daba una imagen a seguir, aun cuando en el origen de los mitos, especialmente en mitologías como la griega o la romana, estos dioses no fueran exactamente el ideal del comportamiento y la moral.

De los mitos y la necesidad de aterrizar conceptos como la divinidad, se comenzó a simbolizar y representar mediante historias y relatos, esculturas, pinturas, filosofía y normas de conducta, lo que significaban los dioses para las distintas

---

<sup>35</sup> Susana Cañuelo y Jordi Ferrer, *Op. cit.*, p. 19.



culturas.

Estas aventuras, divinas y heroicas, se transmitieron por medio de los “rapsodas” o “recitadores”, artistas que fueron los responsables de difundir la mitología de manera oral, de generación en generación.

Con el paso de los siglos, algunos poetas recogieron esos relatos y los adaptaron a la literatura escrita, permitiendo así que perduraran hasta nuestros días. En el caso de la mitología griega, Homero con *La Ilíada* y *La Odisea* y Hesíodo con su *Teogonía*, fueron dos figuras predominantes en el año 776 a.C.

Los mitos griegos dieron origen a estudios y teorías tanto filosóficas como psicológicas, especialmente al transformar los mitos en alegorías fácilmente aplicables al actuar humano, como el concepto de “narcisismo”, el mito de Elektra, el vuelo de Ícaro al sol y, el ejemplo más determinante, el complejo de Edipo, base de la teoría del psicoanálisis de Freud. Sin embargo, aún más interesante que el origen de la mitología, es su función social y vigencia en las diferentes culturas.

### **1.5.2 Función social de la mitología**

*“Los hombres crean dioses a su propia imagen, no sólo en cuanto a su forma, sino también a su modo de vida.”*

**Aristóteles**

“Si se diera una fiel relación de las ideas del hombre sobre la divinidad, se vería obligado a reconocer que la palabra „Dioses” se ha utilizado casi siempre para expresar las causas ocultas,



remotas, desconocidas, de los efectos que presenciaba [...] Así

pues, cuando atribuye a sus „Dioses“ la producción de algún fenómeno [...] ¿hace algo más, de hecho, que sustituir la oscuridad de su mente por un sonido que se ha acostumbrado a oír con temor reverencial?”<sup>36</sup>

Los mitos no sólo constituyen respuestas fantásticas a situaciones aparentemente inexplicables, en distintas épocas, sino también una fuente de creatividad, inspiración artística y bases filosóficas, así como normas o mecanismos que regulaban la vida en colectivo.

Los mitos son el reflejo de las culturas que los crea; y, simultáneamente, dotan de estructura a las mismas.

En muchos de los grandes imperios, la mitología era considerada la religión predominante; como ejemplo, basta mencionar a Roma, que significó la consolidación y conjunción de dos credos opuestos radicalmente: el politeísmo, inspirado en la creencia helénica de la Grecia antigua; y el cristianismo, del cual derivó el catolicismo, religión que aun en nuestros días tiene sede en dicho territorio.

Pero no sólo las creencias se veían definidas por los mitos, sino que constituían una serie de aspectos relativos a sus formas de gobierno y organización social, regulaban la mayor parte de las

---

<sup>36</sup> Paul Heinrich Dietrich, barón Von Holbach, *Système de la Nature*, Londres, 1770. Recuperado el 15 de mayo de 2014 de: <http://gigantesquedesaparecen.blogspot.mx/2010/08/paul-heinrich-dietrich-la-idea-del.html>.



actividades y dotaban de sentido a la vida cotidiana: nacimientos, ritos de iniciación, matrimonios, muerte y entierros.

Aun cuando las estructuras cambian según las culturas, los dioses tuvieron un gran peso en el desarrollo de los diferentes imperios a lo largo de la historia, como el romano, griego, azteca, etc.

“[...] los mitos tienen una importancia fundamental en casi todas las culturas. Tradicionalmente vinculados con la religión, los mitos van mucho más allá, pues no cabe duda de que influyen y definen muchos aspectos de la vida individual y cultural. Tienen por tanto una labor muy ligada al funcionamiento de la sociedad, a su orden, a su pensamiento y a sus creencias.”<sup>37</sup>

La forma de actuar y sus valores morales, se regulaban a partir de lo que los dioses disponían; si se veneraba el conocimiento, la agricultura o la guerra, entonces se agradecía al dios o diosa regente y se le rendía tributo.

Estas creencias determinaban el rumbo de los reinos y el destino de sus pueblos. En lugares como Grecia y Roma, sus reyes consultaban el oráculo antes de tomar alguna decisión importante para asegurarse que los dioses los favorecían. La religión politeísta que profesaban, basada en lo que ahora denominamos mitología, era también una pantalla para justificar acciones de guerra y dominio, tanto a favor como en contra de

---

<sup>37</sup> Susana Cañuelo-Jordi Ferrer, *Mitología Griega y Romana*, Optima, p. 19.



dichas culturas.

La quema de la biblioteca de Alejandría es un claro ejemplo de lo anterior; constituye un momento de la historia donde la intolerancia y la búsqueda para consolidar un imperio, bajo una nueva religión, significaron la destrucción de una de las más grandes fuentes de conocimiento.

Tal situación no se limita a culturas europeas. Los aztecas constituyen un ejemplo del poder que tienen las creencias y los mitos. La llegada de Cortés a América, concretamente a México, fue anticipada en profecías que anunciaban el retorno de Quetzalcóatl al final del reinado de Moctezuma, bajo la forma de un hombre blanco.

Por otro lado, los mitos, especialmente los griegos, fueron la base de distintas expresiones artísticas e investigaciones posteriores que buscaban explicar, desde distintas corrientes del pensamiento racional, cuál era la función o a qué necesidad del ser humano respondía la mitología.

Autores como Friedrich Max Muller, quien considera el mito como muestra del desarrollo del lenguaje, asegura que los textos de la antigua India no representaban cuentos o acciones reales, sino que eran producto de una mala interpretación del lenguaje:



*“La mitología no es más que un dialecto, una antigua forma del lenguaje [...] nada es excluido de la expresión mitológica; ni la moral, ni la filosofía, ni la historia, ni la religión se han sustraído a la magia de esa antigua sibila. [...] Esa forma, como la poesía, la escultura y la pintura, era aplicable a casi todo lo que el mundo antiguo podía admirar o adorar.”<sup>38</sup>*

Para Levi-Strauss, la lógica presente en el lenguaje y las culturas se podía encontrar tanto en textos científicos como mitológicos, y los mitos daban respuestas de carácter moral.

Desde el punto de vista antropológico, Burnett Taylor considera el mito como la forma de referirse a un mundo previo al nacimiento de una conciencia racional. Mientras que el filósofo francés Paul Ricoeur afirma que los mitos son una expresión simbólica necesaria para valorar el origen y proceso del pensamiento humano.

Por otro lado, el sociólogo Emile Durkheim señala que los mitos son una forma de explicar cómo la sociedad representaba a la humanidad, su mundo y su implicación moral.<sup>39</sup>

En la tabla siguiente se pueden apreciar de forma sintetizada las diferentes posturas concernientes a los mitos:

---

<sup>38</sup> Max Müller, *Mitología comparada*, Barcelona, Edicomunicación, 1996, p. 123.

<sup>39</sup> Información recuperada de Susana Cañuelo-Jordi Ferrer, *Op. cit.*, pp. 20-30.



**Friedrich Max Müller**  
*Filólogo*

Generó el concepto de “mitología comparada”, el cual refiere que la mitología es un modo de discurso dentro de la conformación del habla, que se origina por el asombro de los seres humanos ante grandes fenómenos.<sup>40</sup>

**Levi Strauss**  
*Antropólogo*

El mito tiene la función de corregir fallas estructurales en problemas sociales o psicológicos, mediante un modelo lógico, ya que el significado de los mitos es puramente simbólico en relación con su estructura. Pertenecen al mismo orden que el lenguaje, pero tienen una naturaleza más compleja y exigen un código específico para interpretarlos.<sup>41</sup>

**Burnett Taylor**  
*Antropólogo*

Se refiere a la mitología como una “enfermedad del lenguaje” propia de la edad infantil, que atravesó la humanidad. La considera un medio para el estudio y conocimiento de una sociedad. En su libro “Cultura primitiva”, Taylor sostiene que debía ser capaz de recordar su infancia para poder entender el agregado fantástico de los mitos.<sup>42</sup>

**Paul Ricoeur**  
*Filósofo*

Toma el mito como un símbolo desarrollado en forma de relato, que se genera en un espacio y tiempo imaginario. Se centra en el estudio simbólico del mito desde el plano de la fenomenología de la religión, donde lo sagrado no se vive pero se simboliza, generando así múltiples expresiones de “mito-cuento”, que es sólo la representación verbal de una creencia previa.<sup>43</sup>

**Emile Durkheim**

Los mitos expresan la forma en que el ser humano

---

<sup>40</sup> Información recuperada el 10 de julio de 2014 de: <http://www.uv.es/~japastor/mitos/b1-2-1.htm>

<sup>41</sup> Lévi-Strauss, *Vida, Pensamiento y Obra*, Planeta, Col. Grandes Pensadores, 2007.

<sup>42</sup> Información recuperada el 10 de julio de 2014 de: <http://www.uv.es/~japastor/mitos/b1-2-2.htm>

<sup>43</sup> “El lenguaje del símbolo sagrado. La simbólica del mal en Paul Ricoeur”, en: Felipe Martín Huete, *Gazeta de Antropología*, Universidad de Granada, 2009.





*Sociólogo*

percibe su mundo, su historia y su cosmología. Al mismo tiempo constituye un sistema moral, reforzado con los ritos derivados de estas creencias; con ello se evita que caigan en el olvido y se fortalecen sus vínculos sociales.<sup>44</sup>

La construcción de los mitos, su estudio y la influencia que han tenido y seguirán teniendo en el desarrollo del pensamiento humano, así como en el crecimiento y consolidación de los grandes imperios de la historia de la humanidad, es sumamente amplio y complejo.

No obstante, considero necesario realizar un pequeño acercamiento, con el fin de contextualizar la relevancia de la mitología, como base para proyectos contemporáneos que fomenten el interés en esta parte intrínseca del ser humano, que es la búsqueda de respuestas fuera de la razón. Con este objetivo se retoman en el siguiente apartado algunas de las principales y más influyentes mitologías del mundo.

---

<sup>44</sup> Información recuperada el 10 de julio de 2014 de: [http://www.arnaldomartinez.net/sociologia/durkheim\\_Las\\_formas.pdf](http://www.arnaldomartinez.net/sociologia/durkheim_Las_formas.pdf)

# Principales mitologías del mundo



Mesopotamia

3500 a. C      2000 a. C



Egiptia

3100 a. C      1070 a. C



Indu

2500 a. C      1700 a. C



China

2500 a. C      1700 a. C



*Maya*

2000 a. C

900 d. C



*Griega*

800 a. C

338 d. C



*Romana*

480 a. C

476 d. C



*Nórdica*

200 d. C

700 d. C



*Azteca*

1325 d. C

1521 d. C



## 1.5.3 Mitologías antiguas predominantes

### 2.1.3.1 Cultura mesopotámica

#### Cultura y organización social

Mesopotamia significa país entre dos ríos, nombre dado por los griegos a la zona entre el Éufrates y el Tigris. En la antigüedad, la región se dividía en dos: Babilonia al sur y Asiria al norte.

Tenían una sociedad de clases. En la cúspide se encontraban el faraón, dignatarios, sacerdotes de los templos mesopotámicos, comerciantes y artesanos, etc. La clase media estaba constituida por los llamados “mushkenu” libres, pero trabajadores de las tierras de los dignatarios.

Las campañas bélicas de este imperio se encargaban de abastecer la clase baja, que era conformada por prisioneros y esclavos, principalmente.

Su mitología es especialmente compleja, dado que implicaba a distintos reinos en los que un dios podía ser reconocido en un estado y ser desconocido en otro.

La primera epopeya de la historia surgió de esta cultura, “El poema de Gilgamesh”, el Rey de Uruk, que se convirtió en dios, el cual narra una aventura dramática sobre la búsqueda de la inmortalidad y es de las primeras referencias que se tienen acerca del diluvio universal.



## Dioses principales:

- **Anu:** dios del cielo, es parte de la llamada “Triada Sumeria”; se le representaba con una estrella o mediante una corona de siete pares de cuernos. Estaba unido a la diosa Antu y su principal centro de culto era la antigua ciudad de Uruk.
- **Enlil:** dios sumerio-arcadio, también conocido como Marduk, creador de la humanidad. Es quien ordena un diluvio para acabar con ellos; está asociado con el planeta Júpiter.
- **Ea:** dios de la sabiduría y las artes. Considerado el protector de la humanidad, es representado por una figura masculina portando o vertiendo agua.
- **Sin:** dios de la luna, se le simboliza con una luna creciente.





- **Shamash:** dios del sol, el orden y la ley, es quien entrega a Hamurabi el primer código de leyes de la humanidad. Se le personifica con un disco solar de ocho puntas.



- **Ishtar:** diosa del amor, del sexo, la belleza, la fertilidad y la guerra. Aparece en el poema de Gilgamesh, es representada mediante una estrella de ocho picos o una mujer desnuda, entre otras formas.<sup>45</sup>



## 2.1.3.2 Cultura egipcia

### Cultura y organización social

Egipto se estructuraba en una monarquía absoluta. El faraón era dueño de las tierras y ejercía poder absoluto sobre todo y todos. Aun así, todos gozaban de una relativa libertad e independencia, con excepción de los esclavos, que no pertenecían a la población egipcia y no compartían sus creencias o desafiaban al faraón.

Si algo resalta particularmente del sistema egipcio, en contraste con otras culturas, es que la mujer egipcia tenía total independencia, poseía propiedades, podía administrar sus

---

<sup>45</sup> Josef Klima, *Sociedad y cultura en la antigua Mesopotamia*, México, Akal, 1989.



bienes, litigar, heredar, etc. Las mujeres, además de cumplir el rol de esposas, madres o amantes, eran figuras poderosas, sensuales y eróticas, con poder para gobernar; existieron varias faraonas, como Tauset, Hatshepsut y Cleopatra.

El libro más representativo de los egipcios es el “Libro de los Muertos”; en él se indicaba paso a paso el rito funerario, se incluía una guía para que los faraones pudieran volver y una descripción del mundo de los muertos.

Sus dioses eran la representación tanto de elementos naturales como de características y acontecimientos de la vida humana; vivían en la tierra y tenían que ser venerados en templos, para que no los abandonaran.<sup>46</sup>

### **Dioses principales:**

- **Amon:** padre de los dioses, posteriormente conocido como Ra, dios del sol. Se creó a sí mismo, luego a los demás dioses y, por último, al mundo. Entre sus principales santuarios se encuentra el de Karnak, el edificio religioso más grande, situado en Tebas.



---

<sup>46</sup> Información recuperada el 15 de mayo de 2014 de:  
[http://www.egipto.com//La\\_vida\\_en\\_antiguo\\_gipto/index.html](http://www.egipto.com//La_vida_en_antiguo_gipto/index.html)



- **Anubis:** dios de los muertos. Velaba los ritos funerarios y acompañaba a los muertos al reino eterno. Realizaba la prueba de la balanza, donde ponía el corazón del juzgado en un lado y la pluma en el otro, y si la pluma pesaba más era condenado por la impureza de su alma. Es representado normalmente con un chacal acostado sobre una capilla funeraria.



- **Osiris:** patrono de la vida después de la muerte, antepasado de la realeza; rey mítico de Egipto que representa todo lo que renace, ya que fue desplazado al reino subterráneo. Señor del amor, eternamente bueno y joven, es representado por un cuerpo embalsamado con corona blanca y plumas.



- **Isis:** diosa madre, reina de los dioses, representante de la maternidad, amiga de esclavos y oprimidos. Esposa de Osiris y madre de Horus.







- **Horus:** dios del cielo, puede ver a través del sol y de la luna. Junto a Osiris e Isis, forman "la trinidad egipcia". Pierde el ojo en una batalla y a partir de esto se genera el amuleto llamado "Oudjat", que representa la victoria del bien sobre el mal. Su portador se vuelve invencible y adquiere la clarividencia.<sup>47</sup>



### 2.1.3.3 Cultura hindú

#### Cultura y organización social

La cultura hindú, en sus orígenes, se centra en el Valle del Indo, cuyos principales habitantes eran los drávidas, cuya existencia está registrada en antiguos libros llamados Vedas.

Vivían en comunidades y tenían una civilización similar a la egipcia; dominaban la agricultura, el comercio y la industria del bronce.

El hinduismo es un conjunto de creencias y cultos donde existe otro universo, eterno e inalterable, al que los seres humanos pueden llegar si concluyen el ciclo de reencarnación o *Samsara*.

“El Ramayana”, la epopeya más famosa de su literatura, retoma la guerra entre los dioses y los titanes desde una perspectiva diferente, enfrentando a *Ramachandra* (encarnación de Vishnu) contra los *Asuras* y su soberano, *Ravana*.

---

<sup>47</sup> Información recuperada el 15 de mayo de 2014 de: <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/egipcio/ISIS.html>



### Dioses principales:

- **Brahma:** dios de la creación, se engendró a sí mismo en una flor de loto. Se representa vestido de rojo, con cuatro cabezas, cuatro caras y cuatro brazos; en sus brazos tiene un arco, un cetro, un libro y un rosario de cuentas, que lleva la medida del tiempo del universo.



- **Shiva:** dios de la destrucción y la transformación, a través de las cuales se renueva el universo. Su cara y garganta son azules. Se le describe con el tercer ojo, que representa su sabiduría y la capacidad de percepción, así como la fuente del fuego destructor.





- **Vishnú:** es la energía que mantiene al universo. A lo largo de la historia de la humanidad, reencarna diez veces para restaurar el equilibrio entre el bien y el mal en el mundo. La décima se dará en el fin del mundo. Se le representa con figura humana, azulada y con varios brazos.



- **Ganesha:** divinidad de los comienzos, la sabiduría, el intelecto, las artes y la ciencia. Es representado por un hombre con cabeza de elefante. Se cree que provee éxito y prosperidad.



- **Krishna:** dios del amor y la alegría divina, considerado la encarnación del dios Vishnú. Se le reconoce como profeta por ciertas sectas del Islam. Se simboliza como un niño, de piel oscura y normalmente rodeado de vacas.<sup>48</sup>



---

<sup>48</sup> Información recuperada el 16 de mayo de 2014 de:  
<http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/hindu.html>



## 2.1.3.4 Cultura oriental

### Cultura y organización social

La cultura oriental fue una de las más influyentes del mundo. Se caracteriza, principalmente, por un profundo respeto a las jerarquías. En la parte más alta se encuentra el emperador, quien tiene un origen divino y cuyo poder había recibido de manos de los dioses; posteriormente se ubican los mandatarios y al final los campesinos.

El Panteón Oriental está conformado por dioses de las tradiciones religiosas chinas y japonesas. Se pueden encontrar divinidades provenientes de diferentes orígenes, tales como el budismo, el taoísmo chino, o el sintoísmo japonés.

### Dioses principales:

- **Guan Yu:** dios de la guerra, la verdad y la lealtad. Es símbolo de integridad, rectitud y honestidad; protector de los militares, policías, empresarios, políticos y practicantes de artes marciales. Se representa con una larga barba, túnica verde, armadura de guerrero y su legendario Yanye-dao, un arma confeccionada por él mismo.





- **Tu-di-gong:** dios de la tierra, de los campesinos y aldeanos. Se le consideraba administrador y protector de los pobladores rurales. Se representa como un anciano con vestimenta de burócrata.



- **Benzaiten o Benten:** es la representación de la diosa hindú Saraswati y controla todo lo que fluye: el agua, las palabras, los discursos, la retórica, la música y el conocimiento. Es considerada la diosa del amor y la belleza; se le representa normalmente como una mujer montada en un dragón o una serpiente.

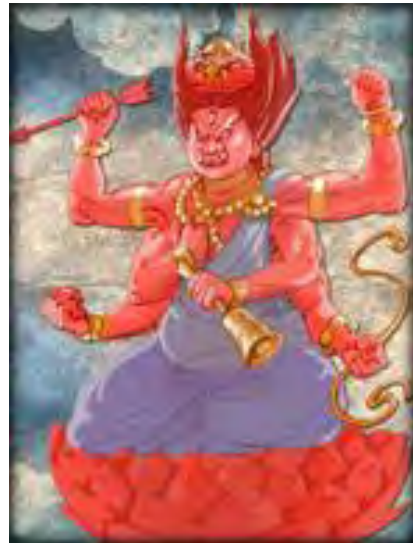




- **Amateratsu:** diosa del sol, su nombre significa “Diosa gloriosa que brilla en el cielo”. Se decía que de ella emanaba toda la luz y calidez. Se le atribuye el origen sagrado de la familia imperial del Japón, pues fue ella quien envió a su nieto a pacificar al mundo y su bisnieto, Jinmu, fue el primer emperador del Japón.



- **Aizen Myoo:** es una de las deidades del budismo Shingon; su origen proviene del rito budista Vajrayāna, originario de la India, que arribó al Japón a través de China. Es el dios del amor divino, convertía las pasiones y la lujuria en amor y compasión. Se representa con un rostro feroz, piel roja, cabello en llamas, una cabeza de león sobre la suya y con un tercer ojo.<sup>49</sup>



---

<sup>49</sup> Información recuperada el 16 de mayo de 2014 de: <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/oriental/AIZEN-MYOO.html>



## 2.1.3.5 Cultura maya

### Cultura y organización social

La cultura maya pertenece a las civilizaciones más importantes de Mesoamérica. Desarrolló por completo un lenguaje escrito, así como un alto nivel en el arte, la arquitectura, las matemáticas y la astronomía. Es considerada una de las culturas más dinámicas del mundo.

La estructura de la sociedad maya se basó en tres ciudades: Chichen-Itzá, Mayapan y Uxmal. En el año 1004 fue creada la Confederación Maya, que reunió a esas tres grandes ciudades.

Los mayas basaban sus creencias en la observación de los fenómenos naturales; organizaron la sociedad, la política y las distintas actividades humanas en torno a sus mitos.<sup>50</sup>

Los libros del “Chilam Balam” fueron redactados después de la conquista española; recogen textos relativos a la historia, medicina, cosmología, astronomía, cronología y otros textos no clasificados de los mayas.

Su obra literaria más significativa es el “Popol Vuh”, que reúne todas las creencias mitológicas que poseían, así como su sabiduría y modo de vida. Hablan de la creación del mundo y el destino de la humanidad.

---

<sup>50</sup> Información recuperada el 17 de mayo de 2014 de: <http://www.historialuniversal.com/2010/10/civilizacion-cultura-maya.html>



### Dioses principales:

- **Yum Kaax:** dios de la agricultura, la abundancia de la vida y la prosperidad. Se representaba con la figura de un joven sosteniendo con sus dos manos una mazorca. Era considerado la encarnación divina de un ciclo de muerte y resurrección, símbolo del viaje de las almas a través del universo.
- **Ah Puch:** rey del inframundo y sus nueve niveles subterráneos, donde habitan los dioses vinculados con la muerte, la germinación y la fecundidad. Comúnmente es representado con el cuerpo de un esqueleto y la cabeza de un jaguar, ya sea mostrando las costillas o la columna vertebral. Su cuerpo siempre es evidenciado con signos de descomposición putrefacta o cadavérica.







- **Chaac:** deidad asociada al agua y a las lluvias. Representado como un anciano con cuerpo de anfibio, rana o reptil, tiene una trompa larga que se extiende hacia arriba y en general aparece sosteniendo un martillo, símbolo del rayo o el trueno



- **Hunab Ku:** es el dios central, el punto vital de la galaxia. En esta divinidad se conjugan tanto el aspecto masculino como el femenino, dando como resultado un dios creador, que de acuerdo con el mito dio origen al mundo tres veces. La primera habitada por Genios, la segunda por una especie siniestra llamada *dzolob*, y finalmente por los mayas. Es considerado el ser supremo, padre de todos los dioses.





- **Itzamná:** enseñó a la gente agricultura, letras y medicina. Su rostro se identifica con el sol y las lluvias, aspecto que lo vincula en forma directa con la agricultura. Aparece generalmente representado por la cara de un viejo, de grandes mandíbulas desdentadas y mejillas profundamente hundidas.<sup>51</sup>



### 2.1.3.6 Cultura romana

#### Cultura y organización social

El imperio romano fue uno de los más grandes en la historia de la humanidad. Durante los primeros cuatro siglos, se extendió hacia la mayor parte de la Europa moderna y otras regiones; su dominio comprendía más de 50 millones de habitantes, que hablaban alrededor de cien lenguas, además del latín.

En un inicio, Roma fue una monarquía. Sus reyes, a excepción de Rómulo, fueron elegidos por el pueblo. Algunos historiadores afirman que en esta etapa el poder residía en el pueblo; y el rey era sólo jefe de Estado. Una vez que el rey moría, el Senado debía elegir a otro.

Se consolidó como imperio no sólo por medio de las guerras, sino de la cultura que asimilaba de otros países y posteriormente difundía. Las mayores contribuciones de Roma fueron el derecho y

---

<sup>51</sup> Información recuperada el 17 de mayo de 2014 de:  
<http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/maya.html>



el latín, del que se desprenden diversas lenguas modernas. Durante el segundo periodo, Roma se constituyó como una República; y tras la conquista de Grecia, la cultura romana comenzó a transformarse.

Las creencias de la Roma antigua, expresiones artísticas, filosofía y arquitectura, están inspiradas en la cultura griega, es por ello que su panteón es en realidad una adaptación del griego.<sup>52</sup>

### 2.1.3.7 Nórdica

#### **Cultura y organización social**

Los germanos o germánicos son un histórico grupo de pueblos originarios del norte de Europa. Los romanos denominaban germanos a todos los pueblos localizados fuera del límite noreste de su imperio, lo que ahora se conoce como Islandia, Escandinavia, Dinamarca, Suecia, Noruega y Alemania. Los distintos pueblos germanos se asentaron en antiguos dominios romanos; la diferencia de culturas y avances entre el imperio romano y la cultura germana era impresionante, los germanos eran denominados *bárbaros*.

“Se les conoce como bárbaros por derivación del término “bárbaro”, que significa “extranjero”, y además porque sus costumbres eran distintas a las de los pueblos cristianos, fe que no conocían.”<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Información recuperada el 19 de mayo de 2014 de: <http://www.historialuniversal.com/2010/07/imperio-romano.html>

<sup>53</sup> Recuperado el 3 de julio de 2014 de: [http://www.profesorenlinea.cl/universalhistoria/Pueblos\\_germanos\\_fin\\_imperio.htm](http://www.profesorenlinea.cl/universalhistoria/Pueblos_germanos_fin_imperio.htm)



Las creencias germanas, antes de que llegara el cristianismo, construyeron su mitología con elementos de tres grupos diferentes: la mitología anglosajona, la alemana, nórdica o escandinava, una de las mitologías más ricas de la historia. Estas creencias fueron las últimas en ser desplazadas por el cristianismo, no sin antes compilar la mayor parte de sus mitos.

Uno de sus más famosos cantos es el “Cantar de los Nibelungos”, que narra la historia de *Sigfrid*, un cazador de dragones prácticamente inmortal que gana los favores de una princesa, reflejando en el camino la esencia de la mitología nórdica.<sup>54</sup>

### **Dioses principales:**

- **Odín:** es el padre de todos los dioses, señor de la batalla, la guerra, la victoria, la muerte, la poesía, la magia, la sabiduría y la profecía. Tiene la lanza *Gungnir*, que nunca falla en dar al blanco, así como el anillo de oro mágico *Draupnir*, y dos cuervos, *Huginn* y *Muninn*, que simbolizan el pensamiento y la memoria.



Se le representa normalmente como un señor mayor, con barba blanca, sentado en un trono, con un casco estilo vikingo y alas en vez de cuernos.

---

<sup>54</sup> Información recuperada el 19 de mayo de 2014 de: <http://oldcivilizations.wordpress.com/2012/12/20/los-pueblos-germanicos>



- **Thor:** hijo de Odín y la diosa Jord; a menudo es considerado más importante que su padre. Es el dios del trueno, del rayo y de las tormentas, aunque también representa la fuerza, el coraje, la protección de la humanidad, la virilidad y la fertilidad. Tiene un cinturón mágico llamado *Megingjord*, que multiplica su fuerza; y los guantes de hierro o *Jarngreipr*, los cuales le permiten empuñar el *Mjolnir*, un martillo que es su arma representativa.



- **Frig:** Reina de *Asgard* y esposa de *Odin*, diosa patrona del matrimonio y la maternidad, así como del amor y la fertilidad. Se le representa como una mujer joven en un telar.





- **Heimdall:** dios guardián, posee sentidos muy agudos, puede ver a más de cien leguas de distancia y escuchar el ruido de la hierba al crecer, sin embargo, no podía hablar, razón por la cual los dioses le dieron el *Gjallarhorn*, un cuerno cuyo sonido podía ser escuchado a través de los nueve mundos.



- **Tyr:** el dios manco, es señor de la victoria y la defensa, así como de la justicia, el honor marcial y la gloria heroica. Es el patrono del combate personal entre dos guerreros y se le considera el más valiente de los dioses.<sup>55</sup>



### 2.1.3.8 Azteca

#### Cultura y organización social

Los aztecas habitaron la región de Mesoamérica desde el 1325 hasta el 1521 d.C., año de la conquista de México por los españoles, quienes los derrotaron y destruyeron su civilización, comenzando con el proceso de mestizaje.

---

<sup>55</sup> Información recuperada el 19 de mayo de 2014 de: <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/nordico.html>



Los aztecas, también llamados mexicas, migraron hacia el Valle de México (o Anáhuac) a principios del siglo XIII d.C., y se asentaron inicialmente en la isla mayor del lago de Texcoco, siguiendo instrucciones de sus dioses.

Son conocidos como un pueblo guerrero que destacaba especialmente en tres aspectos: la religión, que demandaba sacrificios humanos en gran escala; la avanzada tecnología, reflejada en la utilización de chinampas; y la vasta red de comercio y sistema de administración tributaria.

Su organización social se manejaba a través de un sistema de clases, que se categorizaban como nobles, sacerdotes, guerreros, comerciantes, agricultores y esclavos.

Sus creencias regían su comportamiento, desde el número de sacrificios hasta los juegos de pelota. Para los aztecas, la relación con sus divinidades era esencial. En su percepción, los dioses, al igual que los seres humanos, se conformaban por claroscuros; todo lo existente en la tierra presentaba esta dualidad, establecida en un equilibrio dinámico entre el micro y el macrocosmos, paridad que debía ser mantenida a fuerza de cultos y ofrendas.<sup>56</sup>

---

<sup>56</sup> Información recuperada el 19 de mayo de 2014 de: <http://www.historiacultural.com/2010/09/civilizacion-cultura-azteca-mexica.html>



## Dioses principales:

- **Tezcatlipoca:** dios de la noche y todas las cosas materiales, la belleza, la guerra, señor de héroes y muchachas hermosas. Llevaba consigo un espejo de cualidades mágicas, que emanaba humo y era capaz de matar al enemigo. Se dice que era el oponente de *Quetzalcóatl* en el campo espiritual; juntos complementaban la dualidad antagónica con que la cosmogonía azteca explica el mundo.



- **Huitzilopochtli:** dios de la guerra, del sol y patrón de la ciudad de *Tenochtitlán*. Era un dios con un poder supremo, que causaba miedo y respeto absoluto entre los hombres, por lo que realizaban ofrendas a través de sacrificios humanos, para calmarlo. Según una antigua narración, los seguidores de Huitzilopochtli dejaron de llamarse aztecas para adoptar el nombre de mexicas, cuando Mextli, dios guerrero, apareció en los sueños de cuatro sacerdotes, y por indicación de Huitzilopochtli fundaron la nueva capital, México-Tenochtitlan.







- **Quetzalcóatl:** uno de los dos dioses principales del panteón azteca, relacionado con el viento, la aurora, el comercio y la artesanía, así como con el aprendizaje y el conocimiento. Era el dios patrono de los sacerdotes. Aparece generalmente como una serpiente con plumas, sin embargo, en algunas representaciones antropomórficas se le presenta como un hombre blanco y con barba, lo que genera suposiciones acerca de que esto originó que los aztecas confundieran a Hernán Cortés con Quetzalcóatl.



- **Chalchiuhtlicue:** diosa del amor, la belleza juvenil, los lagos, mares y ríos, las tormentas y el bautizo. Suele aparecer como una hermosa joven, arropada con las vestiduras de una mujer noble, o bien con una corriente de agua, que nace desde la falda de la diosa, en la que, generalmente, aparece un bebé de ambos sexos.





- **Xiuhtecuhtli:** dios del fuego, del día y el calor. Señor de los volcanes y la vida después de la muerte, también conocido como Cuezaltzin, que significa llama. Era el dios patrono de los emperadores y uno de los dioses guía de los mercaderes. Aparece representado como un hombre viejo, sentado, de brazos cruzados, adornado con mosaicos de turquesa y una mariposa en el pecho.<sup>57</sup>



Una vez presentadas las mitologías más influyentes del mundo, es oportuno centrar el objeto de estudio en la mitología griega.

## 2.1 Cultura griega

### 2.2.1 Cultura, historia y organización social

“De una misma raza son los hombres y los dioses, a una misma madre deben ambos el aliento, aunque la fuerza de los dioses sea muy diferente de la de los hombres” (*Píndaro*, siglo V a.C).<sup>58</sup>

La cultura griega, como el imperio que fue, tardó en construirse y atravesó múltiples cambios, en su mayoría generados como resultado de invasiones o guerras que fueron conformando la Grecia clásica.

---

<sup>57</sup> Información recuperada el 19 de mayo de 2014 de: <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/azteca.html>

<sup>58</sup> Susana Cañuelo-Jordi Ferrer, *Op. cit.*, p. 50.



Una de las batallas más famosas de la historia griega es la que se llevó a cabo en Troya, protagonizada por uno de los principales reyes de Micenas, Agamenón, y narrada por Homero en “La Ilíada”, llamado también poema de “Ilión” (Troya), en la que hacía referencia tanto al momento histórico como a los dioses que, de acuerdo a los registros, eran adorados por los Micenos, desde siglos antes.

Este texto, junto con “La Odisea”, muestra la colectividad que definía al pueblo griego, y al mismo tiempo presentan a los dioses con personalidades definidas, espléndidas, inmortales y todopoderosas, pero con características esencialmente humanas.

Los años posteriores a la guerra de Troya se conocen como el “periodo oscuro de Grecia”, debido principalmente a la destrucción de los palacios micénicos; con ello se hundió la democracia y se perdió gran parte de su escritura e historia.

Hacia el año 800 a.C., los griegos se nombraban helenos, con lo cual mostraban por primera vez una conciencia de unidad. Las oligarquías (gobierno integrado por una minoría perteneciente a la misma clase social, poderosa e influyente) integraban el poder de los distintos reinos y se llamaban a sí mismos “*aristoi*” o “los mejores”; sentían desprecio por los campesinos y los pastores, y regían la ciudad a través de un representante que elegían anualmente.



Grecia comenzó a colonizar otras tierras y todo este movimiento trajo como consecuencia la reivindicación de algunas clases sociales, las cuales buscaban tener opinión en su gobierno.

En esa época destacaron dos grandes ciudades de entre todas las demás, que estaban continuamente en pugna: Esparta, una monarquía, supervisada por una asamblea de aristócratas, donde la eficiencia militar era primordial; sus hijos eran separados desde los siete años para convertirse en guerreros dignos de héroes como Hércules y Aquiles, a quienes adoraban como dioses; y de la Diosa Atenea, una de las principales regentes de dicha ciudad.

En clara oposición a los espartanos estaba la ciudad de Atenas, que a finales del siglo VII a.C., como iniciativa de Solón –jefe de Estado nombrado por la aristocracia ateniense–, construyó lo que sería el primer intento de democracia después de muchos regentes y de algunas batallas memorables, como la de “Maratón”, que disputaron contra los persas y daría a Atenas los recursos necesarios –provenientes de otras polis– para desarrollarse como cuna del arte y la filosofía.

Atenas floreció durante el gobierno de Pericles; se construyó el Partenón y se fijó la democracia ateniense, misma que trató de inculcar a las demás ciudades. La sociedad tenía los mismos derechos y obligaciones; fue el apogeo de la polis griega y los logros artísticos, literarios y filosóficos.



Sin embargo, esto no duró muchos años. En el 431 a.C. los conflictos con Esparta llegaron a un punto de tensión extremo, desatando la conocida guerra del Peloponeso, que aunada a la peste que llegó de Egipto y a la muerte de Pericles, terminaron por acarrear el declive de Atenas y, con él, el de toda Grecia, que años después sería ocupada por los macedonios.

Filipo, rey macedonio, ocupó Grecia central, y como no tenía buena relación con su esposa Olimpia, madre de Alejandro, “en el año 337 a.C. contrajo nupcias con otra mujer, de cuya unión esperaba obtener un legítimo heredero [...] poco después, Filippo fue asesinado en un festín por un joven que fue muerto por la guardia del rey. Nunca se supo con total certeza quién había inducido a este joven a cometer el delito, pero todo hace sospechar que fue el propio Alejandro, que vio peligrar su posición”.<sup>59</sup>

Alejandro, que tenía sólo 20 años cuando asumió el poder, consolidó un gran imperio agrupando a Persia, Egipto, Siria, Mesopotamia e India, en gran medida, debido a su liderazgo y a la lealtad de su ejército, por aparecer siempre al frente en las batallas. A él se debe la difusión de la cultura griega y la construcción de ciudades como Alejandría, en Egipto.

---

<sup>59</sup> *Ibíd.*, p. 40.



A su muerte y sin tener un heredero al trono, el imperio entró en un periodo de decadencia, dando paso al dominio de los romanos, con lo que, paradójicamente, la cultura griega alcanzó mayor difusión.

Los primeros pasos hacia la filosofía griega los dio Hesíodo, autor de la “Teogonía”, donde completó el marco mitológico relatando el origen del mundo y de los dioses; fue el primero en representar el mundo y su cosmogonía. Posteriormente se le unirían autores y filósofos que darían paso a la creación de las fábulas, la tragedia y la comedia (dedicadas a Dionisio), y a filósofos como Tales de Mileto, Pitágoras, Empédocles y Esquilo, con el relato, también mitológico, de “Prometeo encadenado”; Sófocles, autor de “Edipo Rey”, “Elektra” y “Antígona”; y más tarde, a algunos de los representantes más destacados de su filosofía: Sócrates, Platón y Aristóteles, entre otros.<sup>60</sup>

A diferencia de otras culturas, en el caso de la griega encontramos un ejercicio dialéctico en el que sus relatos mitológicos se hallan sumamente ligados a su historia, la definen y la retroalimentan, pasan de las construcciones simbólicas a la cotidianidad, en sus usos y costumbres, que definieron, en gran medida, el pensamiento occidental.

Su concepción del mundo se reflejó en la filosofía, el arte, la arquitectura, la milicia y la forma de gobernar, pero sobre todo definió su ideología y así narraron su historia.

---

<sup>60</sup> *Ibidem.*, pp. 31-49.



¿Qué había antes de la creación del universo? ¿De dónde venimos? ¿A dónde vamos después de morir? Todos han intentado por distintos medios dar respuesta a estas cuestiones. En la mitología griega, el mito del origen del mundo se conoce como cosmogonía.

En un inicio sólo existía el Caos, un espacio infinito completamente vacío, sin luz ni vida. Después de incontable tiempo, Caos creó a Erebo, que era las tinieblas y el negro absoluto; y Nix, la noche, que podía crear a sus propios seres. Así creó a Heter (la luz) y a Hemera (el día), que dieron origen a que millones de años después, existiera una alternancia entre el día y la noche.

Muchas guerras, posesiones, elecciones de gobernantes, acontecimientos como la peste o la caída de las ciudades, se explicaron a través de su mitología, encontraron en ella una razón y justificación para todo. En palabras de Homero, los sucesos no eran responsabilidad de los héroes de la historia, ni siquiera de los villanos, ya que “estaban situados en una encrucijada de la que no podían escapar, porque los dioses ya habían decidido su destino.”<sup>61</sup>

### **2.2.2.1 Cosmogonía**

Del mismo modo, Caos creó a Gea, opuesta completamente a él, ya que era definida, limitada y sólida. Gea, la tierra, madre de todo, cuyo cuerpo era la superficie de la creación, llena de

---

<sup>61</sup> *Ibíd.*



montañas y agujeros tan profundos donde aún reina Caos – recordándole su origen–.

Posteriormente llegó Eros, el amor primordial, que permitiría a Gea engendrar a sus hijos por sí misma. Su primer descendiente fue Urano, el cielo o firmamento, representante de lo masculino y lo opuesto a ella, que encarnaba la femineidad. A partir de entonces, Eros se dedicó a unir a los sexos opuestos.

Urano se colocó encima de Gea y derramó lluvia fértil en sus tierras, de las que surgieron las plantas, animales y el agua, que creó ríos y mares.

Pero esto no fue todo lo que engendraron, de su unión nacieron también los cíclopes, seres de un ojo dotados del arte de la herrería; y los gigantes de cien brazos, que por su rebeldía fueron arrojados al “Tártaro” por su padre.

Después llegaron los titanes, seis hombres y seis mujeres. El primero de ellos fue Océano, que era la personificación del agua que habitaba en Gea; y sus hermanos, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto y el menor de ellos, Cronos. Las titánides eran Tía, Temis, Mnemósine, Febe, Tetis y Rea.

Ninguno podía abandonar la tierra, pues su padre, Urano, se encontraba encima de Gea, sin una mínima separación entre ellos que permitiera que brillara la luz, lo que a la larga acabó por desesperarla, incitándoles a que se rebelaran contra





Urano. Los titanes y titánides temían a su padre y no creían que pudieran vencerlo. El único con el valor suficiente fue el pequeño Cronos. Gea le entregó una hoz, con la que castró a Urano, lanzando al mar sus testículos junto con tan siniestra herramienta.



**“Castración de Urano” Fresco de Giorgio Vasari y Cristofano Gh 1**

Durante el proceso, unas cuantas gotas de sangre cayeron en Gea, situación que dio vida a Alecto, Tisífone y Mégera, es decir, “Las Erinias o Furias”, que se encargarían de vengar crímenes como el parricidio y el prejuicio.

También nacieron, fruto de esa sangre, los gigantes y las melíades (un tipo de ninfas, espíritus divinos que inspiran a la naturaleza), quienes representaban el peso del combate, la guerra y las disputas familiares.

El miembro de Urano flotó y diseminó su esperma, mezclándolo con la espuma del mar, de la que nació, según algunas versiones, Afrodita, conocida como la diosa del amor y la belleza, que siempre se acompañaba de Eros e Hímero (amor y deseo).



Fresco de Botticelli. Nacimiento de Venus.

El dolor de la castración obligó a Urano a separarse de Gea para toda la eternidad, y provocó que sus hijos e hijas tuvieran la posibilidad de moverse y reproducirse, dando paso al juego del día y la noche y que Cronos se nombrara dios del tiempo.

Con todos estos cambios, llegaron también el amor y la discordia, que a partir de ese momento serían las fuerzas que moverían al mundo.<sup>62</sup>

### 2.2.2.2 Titanes y titánides

#### TITANES

- Océano
- Ceo
- Crío
- Hiperión
- Jápeto
- Cronos

#### TITÁNIDES

- Rea
- Tía
- Temis
- Mnemósine
- Febe
- Tetis

---

<sup>62</sup> Serafina Garrigo de Carneiro, *El Olimpo*, La Habana, Seoane, 1949, pp. 17-21; Susana Cañuelo- Jordi Ferrer, *Op. cit.*, pp. 57-60.



De acuerdo con Hesíodo, el periodo de poder de los titanes no fue tan largo como esperaban. Una vez derrocado Urano, Cronos, el nuevo soberano, se casó con su hermana Rea y gobernó en la región de Élide, donde se encontraba el santuario de Olimpia, y los titanes se convirtieron en los primeros dioses.

Cronos, advertido por Gea y Urano acerca de su destrono a manos de uno de sus hijos, se dedicó a devorarlos. Esta cruel situación terminó con el respeto de Rea, quien desesperada por el destino de sus vástagos decidió engañar a Cronos y le dio una piedra envuelta en ropajes, que se tragó sin miramientos, en lugar de Zeus, el último de sus hijos; y le encargó a Gea que escondiera a éste en Creta.



Saturno devorando a sus hijos. Goya. 1

Cuando Zeus alcanzó la madurez, se enfrentó a Cronos. Le entregó a Rea una pócima para que el titán volviera el estómago, quien confiado, se tomó lo que su esposa le daba y vomitó a todos sus hijos.

De ese modo, dioses y titanes se embarcaron en la llamada Guerra de los Dioses, que se dice llegó a durar 10, 100 o 1000 años. Este periodo de batallas es conocido como la “Titanomaquia”.



Gea, al notar que la guerra parecía interminable, decidió apoyar a sus nietos y le reveló a Zeus cómo alcanzar la victoria. Tenía que liberar a los cíclopes y gigantes encerrados por los titanes en el tártaro, y ofrecerles néctar y ambrosia, los alimentos de la inmortalidad. Los cíclopes, en respuesta, no sólo le ayudaron en la batalla, sino que le ofrecieron el rayo; a su hermano Hades, le otorgaron un yelmo de invisibilidad y a Poseidón, su otro hermano, el tridente.

Finalmente los titanes, encabezados por Cronos, fueron desterrados al Tártaro: las titánides y Océano fueron perdonados por haber mantenido



La caída de los titanes, por Cornelis van Haarlem

una posición neutral; y al hijo de Jápeto, Atlas, lo condenaron a sostener el firmamento sobre su espalda por toda la eternidad.<sup>63</sup> Así comenzó el reinado de Zeus y de los dioses olímpicos.

---

<sup>63</sup> Serafina Garrigo de Carneiro, *Op. cit.*, pp. 21-23; Susana Cañuelo-Jordi Ferrer, *Op. cit.*, pp. 61-63.



## 2.2.2.3 Dioses olímpicos<sup>64</sup>

### 2.2.2.3.1 Zeus / Júpiter



Hijo menor de Rea y Cronos, fue el encargado de liberar a sus hermanos y destronar a su padre, a quien encerró en el monte tártaro. Zeus es el dios principal del panteón griego y gobernaba, por elección de los demás dioses, en el monte Olimpo. Otorgó poder y decisión a los demás dioses

olímpicos, especialmente a sus dos hermanos: Poseidón, en el mar; y Hades, en el inframundo.

Antes de afianzar su trono, tuvo que enfrentar a los gigantes, quienes lo habían ayudado en contra de los titanes y que, tras ganar la batalla, querían ostentar el poder supremo.

Con ayuda de su hijo Hércules, y privándolos de la *hierba de la invulnerabilidad*, logró derrotarlos, pues sin ella se volvieron mortales.

También peleó contra Tifón, que representaba el desorden y el caos, con la finalidad de evitar que todo el orden fuera destruido.

---

<sup>64</sup> Susana Cañuelo-Jordi Ferrer, *Op. cit.*, pp. 70-84; Roberto Mares, *Los mejores pasajes de la Mitología Griega*, Tomo, pp. 15-66.



Aquella fue la batalla definitiva de los dioses olímpicos. Tifón atrapó a Zeus y le cortó los tendones de brazos y piernas, mismos que fueron recuperados por Pan y Hermes. Zeus persiguió a Tifón en un carro de fuego y logró aprisionarlo con el monte Edna, que desde entonces escupe lava.

Zeus se encargaba de supervisar a los demás dioses y de proteger las polis griegas. Se le conocía como el “Padre de los dioses”; de él procedía la luz celeste, mandaba los vientos, las nubes, la lluvia y los relámpagos; también se encargaba de proteger el hogar de los seres humanos y por ello había, en todos los hogares, altares consagrados a él.

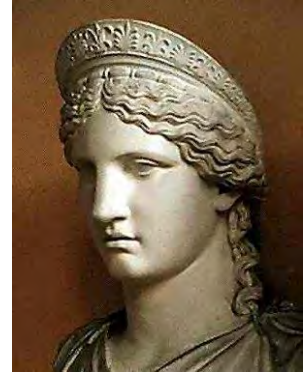
Zeus es un dios justo, pero severo en sus castigos. Se le relaciona con muchas diosas y mujeres mortales con las que procreó héroes y dioses del Panteón, entre ellas Metis, Temis, Demeter y Latona, sin embargo, su esposa siempre fue su hermana Hera.

### **2.2.2.3.2 Hera / Juno**

Hija de Cronos y Rea. Esposa y hermana de Zeus, con quien formaba la principal pareja del Olimpo; vivían peleando por los constantes devaneos y amoríos de Zeus. Durante una de sus peleas, en la que conspiraron los demás dioses, Zeus terminó amarrado durante días, y Hera fue colgada con una cadena, entre el cielo y la tierra.



Sin embargo, la furia de Hera se centra más en los hijos ilegítimos de Zeus; y de entre todos, Heracles fue el más odiado y el que sufrió muchas penas.



Hera fue considerada una diosa violenta y vengativa, que amaba y celaba a su esposo profundamente. Diosa del matrimonio y el nacimiento, tuvo varios hijos: Ares, Hebe, Ilitia y Hefesto.

### 2.2.2.3.3 Hefesto / Vulcano



Dios de la metalurgia y protector del fuego. Según algunas versiones, es hijo de Hera y Zeus; otras fuentes aseguran que Hera dio a luz a Hefesto sin la intervención de ningún hombre, y que éste fue criado por Tetis y Eurionome. Es el único dios feo de los doce olímpicos, y se dice que su madre lo repudió y lo arrojó desde la cima del Olimpo.

Hefesto regresó al Olimpo y se casó con Afrodita. Tuvo relación con Cabiro, de quien nacieron los “cabiros”, espíritus de fuego; y con Charis, la más bella de las Gracias.



Construyó los palacios de los dioses, el Cáliz de Helio; las ánforas de Dionisio; las flechas de Apolo y Artemisa; el cetro de Agamenón; las armas de Hércules; el escudo de Aquiles y la hoz de Perseo, entre otras. Gracias a esta destreza se le relaciona con Atenea, y se dice que ambos enseñaron a los artesanos a realizar sus obras.

#### **2.2.2.3.4 Artemisa / Diana**



Hija de Leto y Zeus, gemela de Apolo. En varios mitos se le relaciona directamente con Selene, diosa de la luna.

Dado que nació poco antes que su hermano, asistió en el parto de éste, lo que la convirtió en la protectora de los partos y de las mujeres embarazadas.

Se le atribuye el cuidado de los niños, especialmente en Efeso, donde se halla uno de los templos más importantes dedicados a esta diosa. Tiene el poder de provocar la peste y la muerte entre los humanos, así como de curar estas afecciones.

Es una diosa virgen, ya que al haber presenciado los dolores del parto, decidió jamás cargar con ello. Todas sus ninfas tenían que hacer votos de castidad, y si lo

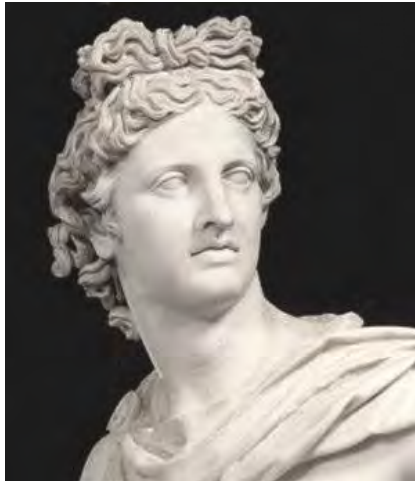




rompían recibían un castigo muy severo. Considerada diosa de la caza y muy hábil con el uso del arco, Artemisa es adorada como señora de la naturaleza y las plantas silvestres.

En la guerra de Troya, apoyó a los troyanos y peleó con Hera, quien la felicitó por su habilidad con el arco, a pesar de haberla herido.

### **2.2.2.3.5 Apolo / Apolo**



Considerado el más popular de los dioses griegos, gemelo de Artemisa, hijo de Leto y Zeus. Inmediatamente después de su nacimiento, subió al Olimpo, donde lo recibieron con honores. Con la intención de revelar a los humanos las decisiones de su padre, fundó el oráculo en la isla de Delfos, la cual estaba ocupada por la gran serpiente Pitón, a la que mató, y es por ello que las sacerdotisas videntes recibían el nombre de pitonisas.

Apolo es el dios de la adivinación y de los oráculos, y enseñó este arte a los seres humanos; también se le atribuía la luz del sol.



Uno de los mitos más importantes acerca de él, fue el de su amor por Dafne, ninfa hija del río Peneo, que no quería unirse a nadie y huyó de Apolo. Loco de amor, la persiguió, pero Dafne –desesperada– pidió a su padre que la ayudara transformándola en un árbol de Laurel. Apolo, triste por no poder tenerla, la convirtió en su símbolo.

Levantó junto con Poseidón la muralla de la ciudad de Troya, y luchó con ellos durante la gran batalla. Las muertes súbitas, así como las enfermedades relacionadas con el calor, se consideraban actos de Apolo, quien siempre evitaba el dolor del moribundo.

Si se le ofendía, enviaba pestes y plagas a las ciudades, mismas a las que más tarde ofrecía medicina y salvación. Adolescente eterno, poseedor de juventud, belleza y talento para las artes, dotaba a los humanos de inspiración divina.

#### **2.2.2.3.6 Atenea / Minerva**

Atenea, hija de Zeus y Metis, era una de las diosas más importantes del Olimpo. Representaba tanto la sabiduría como la guerra, las ciencias, las artes y la destreza. Cuando Zeus aun no era el dios regente, el oráculo le advirtió que de su unión con Metis nacería una diosa que, a su vez, daría a luz un hijo que lo destronaría.



Para evitarlo, engañó a Metis; hizo que se convirtiera en una gota de agua y se la tragó. Tiempo después, Zeus comenzó a tener insoportables dolores de cabeza y le pidió a Hefesto que se la abriera, y de ahí surgió Atenea, adulta, armada y profiriendo gritos de guerra.

Se le considera la más inteligente de todos los dioses olímpicos, por lo que su padre recurría a ella constantemente. Al no haber nacido de mujer, decidió ser virgen.

Es la principal diosa de Atenas, ciudad por la que compitió con Poseidón y ganó, debido al olivo que entregó al pueblo.

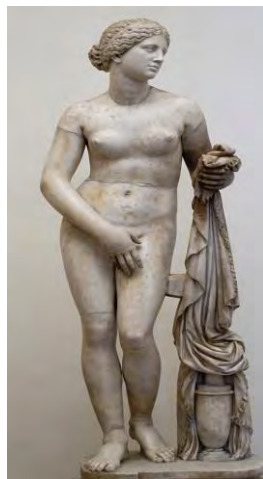
Se dedicaba a compartir sus conocimientos, a cuidar y ayudar a los héroes de Grecia, como Perseo, Teseo y Hércules. Es considerada una diosa pacífica, estratega e interesada en el desarrollo de los humanos; pero también es orgullosa, caprichosa y, en ocasiones, vengativa.



Un mito que refleja esa cualidad es el de Aracne, una tejedora muy hábil que se atrevió a compararse con ella y la retó a una competencia, misma que Atenea ganó. Como castigo, la convirtió en araña y a partir de ese momento tejería por el resto de su existencia.

Constantemente se enfrentaba a Ares y siempre salía victoriosa, probando así que la inteligencia dominaba la fuerza. La más espléndida de las construcciones de la antigua Grecia, el Partenón, fue levantada en su honor.

### **2.2.2.3.7 Afrodita / Venus**



Nació de la mezcla del esperma de Urano y la espuma del mar; fue vestida y criada por las Horas (personificaciones de la naturaleza), quienes la llevaron al Olimpo.

Era la mujer más hermosa del mundo, inspiraba pasión no sólo a los hombres, sino a todas las criaturas de la tierra. Tiene un cinturón mágico, el cual hace que todos se enamoren de ella.

A pesar de su belleza, se casó con Hefesto, el dios cojo y más feo de todos, al que engañaba constantemente con distintos hombres. Su relación más constante fue con Ares, con quien tuvo tres hijos: Fobos (miedo), Deimos (el terror) y Harmonía.



Cuando Hefesto se enteró, por medio de Helios construyó una red en la que los atrapó durante el acto sexual, y los expuso a los demás dioses. Hermes y Poseidón, cautivados por su belleza, intercedieron en su favor y como retribución, Afrodita respondió a su amor. De su relación con Hermes, nació Hermafrodito, un ser de dos sexos.

La diosa también utilizaba su poder para vengarse y ocasionar conflictos a mortales y dioses; se dice que la batalla de Troya fue impulsada por ella, ya que prometió a Paris el amor de Helena. Zeus fue otra víctima de Afrodita, ya que sus flechas provocaron muchas de sus infidelidades.

Afrodita amó profundamente a un joven llamado Adonis, a quien cuidó desde que era un bebé; lo encargó a Perséfone, quien lo crió y lo convirtió en su amante. Afrodita la confrontó y utilizó su cinturón mágico para seducir a Adonis; y Perséfone acudió a Ares, que molesto por el amor de la diosa, lo mató frente a ella.



### 2.2.2.3.8 Hades / Plutón

Hermano mayor de Zeus, hijo de Rea y Cronos, considerado un dios cruel, recibió el mando del reino subterráneo, mejor conocido como inframundo.

En cuanto las personas morían, eran enviadas a la laguna Estigia, donde tenían que pagar para que los cruzara Caronte, el Barquero.



En la otra orilla se encontraba

Cerbero, un perro de tres cabezas que vigilaba la entrada al tártaro.

Sus almas eran juzgadas por los jueces del infierno, Minos, Radamantis y Éaco, quienes decidían a qué parte del inframundo se les enviaba. Su reino era atravesado por cinco ríos: Aqueronte, de la pena; Cocito, de las lamentaciones; Flegetonte, del fuego; Lete, del olvido, y Estigia, del odio.

Hades reinaba en soledad y sólo una vez abandonó el inframundo, aquélla cuando raptó a Perséfone, a quien convirtió en su esposa. Era temido y respetado como el señor del inframundo; y se le relaciona directamente con los dioses menores: Hipnos (sueño) y Thanatos (muerte).



### 2.2.2.3.9 Poseidón / Neptuno



Hijo de Rea y Cronos, hermano de Zeus, casi tan poderoso como éste. Es irascible y temperamental; posee un palacio en el fondo del mar, aunque siempre ambicionó la tierra, razón que lo llevó a enfrentamientos constantes con distintos

dioses. El más conocido es el que mantuvo con Atenea, por la polis que lleva su nombre.

Se casó con Anfitrite y de ella nacieron tres hijos; el más conocido es Tritón. Como dios del mar, Poseidón tenía el poder de crear grandes tormentas o mantener la calma, ya sea para apoyar o castigar. Un ejemplo de su furia se vio en la guerra de Troya, cuando dificultó a los troyanos la batalla. La mítica Atlántida fue poblada por los descendientes de Poseidón, donde reinó su hijo Atlante.

### 2.2.2.3.10 Ares / Marte

Hijo de Hera y Zeus, es un dios cruel y despiadado, representaba el vigor y la violencia en las batallas; es considerado uno de los dioses de la guerra.



Nunca fue aceptado completamente por los dioses ni por los humanos; sin embargo, en Esparta había una estatua en su honor para que no los abandonara en las batallas.

Tuvo muchos amoríos, el principal fue con Afrodita, de quien nacerían Fobos, Deimos y Harmonía, que representaba el equilibrio entre fuerzas tan distintas como el odio y el amor.

Junto con Eris, sembraba discordia y generaba guerras, lo que le daba el favor de Hades, debido a la gran cantidad de almas que enviaba al inframundo. Aun con su habilidad y fuerza, fue derrotado por Atenea cuando ambos participaron en la guerra de Troya. Es el primero en ser juzgado por asesinato a la vista de los dioses, aunque fue absuelto.

### **2.2.2.3.11 Hermes / Mercurio**

Hijo de Zeus y Maia, es un dios travieso, el patrón de la música, el comercio e incluso el robo.

Considerado el dios mensajero, se le atribuye el descubrimiento del fuego, ya que lo “inventó” para poder cocinar unas vacas robadas a su hermano Apolo, a quien después le regalaría una lira con la que se volvería el favorito de este dios.





Es veloz como el viento y hábil para esconderse, además de que contaba con el don de la palabra. Poseía un carácter erótico muy marcado que, junto con las manías del robo y el engaño, terminaron por enemistarlo con los demás dioses.



### 2.2.2.3.12 Dionisio / Baco



Hijo de Zeus y Sêmele, conocido como el dios que nació dos veces, debido a que Hera, llena de furia por las infidelidades de su marido, convenció a Sêmele para que le pidiera a Zeus que se mostrara tal cual era. Enojado por sus exigencias, se presentó en forma de rayo y la mató. Hermes pudo rescatar a Dionisio y lo cosió en el muslo de Zeus, donde acabó de desarrollarse.

Hera lo persiguió por muchos años, y huyendo de ella, un día aplastó una extraña planta y la fermentó, descubriendo el vino. Hera lo infectó de locura, por lo que



Dionisio empezó a viajar sin descanso por Egipto, Libia, Palestina, Tracia y Beocia, difundiendo el cultivo de la vid.

Estableció su culto festivo en muchos países; en su honor, las personas hacían grandes fiestas y bebían hasta emborracharse. Finalizada su peregrinación, Hestia le cedió su lugar y pasó a formar parte de los dioses olímpicos.

#### **2.2.2.4 Mitos griegos**

Los siguientes mitos no fueron elegidos por su importancia dentro de la mitología griega, sino porque se relacionan directamente con el proyecto de guión que se presenta, y que son retomados dentro del mismo, como referencias a vidas pasadas de algunos personajes principales.

##### **2.2.2.4.1 Prometeo y Pandora**

La batalla entre dioses y titanes había concluido, y los dioses decidieron separarse de los humanos, pues éstos eran demasiado débiles. A Prometeo, hijo del titán Jápeto que se había mantenido al margen de la lucha, se le encomendó la tarea de repartir los dones esenciales de inteligencia e instinto entre los humanos, para diferenciarlos de los animales.



Del mismo modo, debía dividir en dos a un toro y decidir qué les tocaría a los dioses y qué a los hombres. Intentando favorecer a los humanos, trató de engañar a Zeus para que eligiera lo menos productivo del toro, pero dándose cuenta del engaño, planeó una venganza contra la humanidad.

Los humanos, al haberse quedado con la carne y los órganos del animal que se descomponían con el tiempo, fueron condenados a alimentarse para sobrevivir, mientras que los dioses, que se quedaron con los huesos, no necesitarían alimentarse jamás y serían inmortales.



Heinrich Füger Prometeo lleva el fuego 1

Fue sólo el principio de la venganza, pues Zeus escondió el fuego para que tuvieran que comer la carne cruda y pasar las noches en el frío. Furioso por la injusticia de Zeus, Prometeo entró en el Olimpo y robó el fuego para dárselo a los hombres.

Zeus tenía otro “regalo” para los hombres, así que ordenó a Hefesto que construyera una mujer de arcilla y todas las diosas del Olimpo la adornaron con las mejores galas.



Era una mujer hermosa, hecha a imagen y semejanza de las diosas. Una vez lista, Pandora, la primera mujer, fue enviada a la tierra a casarse con Epimeteo, hermano de Prometeo, que había sido advertido para no caer en el engaño, pero fascinado por la belleza de la mujer, no hizo caso.

Zeus le entregó a Pandora una caja bien cerrada que guardaba todos los males del mundo, con la misión de entregársela a Prometeo. Sin embargo, se dedicó a fomentar la curiosidad de la joven y al final decidió abrir la caja, liberando su terrible contenido: vejez, enfermedad, fatiga, locura, vicio y pasión. Por fortuna, en el fondo de la caja también iba la esperanza, que evitó el suicidio de todos los hombres, frente a las desgracias liberadas.



Prometeo encadenado, Gregorio Martínez 1

Pero la venganza de Zeus no se quedó ahí, ahora castigaría directamente a Prometeo por su irreverencia. Lo encadenó a una columna situada en

medio del cielo y la tierra, e hizo un corte en su hígado dejando que lo devoraran los cuervos por la eternidad. Condenado a un sufrimiento interminable, hasta que Hércules, con permiso de Zeus, lo liberó.



#### 2.2.2.4.2 Deucalion y Pirra

Los humanos se volvieron crueles, egoístas e inmorales; ejemplo de ello era el rey Licaón, que había cometido muchos crímenes, los cuales llegaron a oídos de los dioses. Zeus, disfrazado, bajó a comprobar si los rumores eran ciertos y los hijos del rey le ofrecieron de banquete los restos de un niño, Níctimo, mezclados con ovejas. Al darse cuenta, el dios del rayo los convirtió en lobos y revivió al infante, sin embargo, en el Olimpo los dioses estaban enfurecidos e indignados.



Léon Comerre, El diluvio 1

Tras un acalorado debate, decidieron que la raza humana necesitaba purificación: así que Zeus mandó un diluvio de titánicas proporciones, mismo que acabó con la vida de todos los habitantes, a excepción de dos.

Deucalion, hijo de Prometeo, fue advertido por éste acerca de los planes de los dioses, así que junto con su esposa Pirra construyó un arca. El cielo tronó y el diluvio comenzó.

El arca se mantuvo a flote durante nueve días. Deucalion mandó una paloma a buscar tierra, y así supo que el diluvio había terminado. Cuando estuvieron seguros de que todo



había concluido, fueron al templo de Zeus y rogaron a los dioses que la humanidad fuera renovada.



Deucalion y Pirra , Pedro Rubens 1

Zeus envió a Hermes para decirles que sus súplicas habían sido escuchadas y Temis, la titánida, les dijo que se cubrieran la cabeza y arrojaran los huesos de su madre, Gea, a

la tierra. El matrimonio tomó piedras y huesos de Gea y los aventaron; cada piedra se convirtió en hombre o mujer, dependiendo de quién la lanzara.

Deucalion y Pirra tuvieron varios hijos, y él más importante fue Heleno, padre de los griegos, que a su vez dio vida a los futuros fundadores de las principales comunidades griegas: jonios, eolios, dorios y aqueos.

Tras el diluvio, los dioses notaron que había más sobrevivientes, y a la larga la maldad regresó a la tierra.

### **2.2.2.4.3 Aracne**

Aracne era una mujer dotada de gran habilidad para el tejido; hasta las ninfas abandonaban sus hogares para observar tal belleza. Sin embargo, dicho talento cegó a la joven, que se negaba a agradecer a los dioses el don recibido.



Su soberbia fue tal, que se atrevió a retar a la diosa que representaba todas las artes útiles, Atenea, pues aseguraba que ni ella misma podría hacer un tejido tan hermoso como el suyo.

Estos rumores llegaron a oídos de la diosa en el Olimpo, quien a pesar de su gusto por la paz y su enorme sabiduría, no estaba exenta de la naturaleza punitiva y soberbia de los



**El mito de Aracne, Diego Velázquez 1**

dioses. Así que se convirtió en una vieja mujer y bajó a admirar el tejido de la joven, escuchándola decir que no había obra mortal o divina comparable con la suya.

La diosa, con su apariencia de vieja, le aconsejó no correr el riesgo de ofender a los dioses, a lo que la joven contestó que retaba a Atenea, si ésta se atrevía. Inmediatamente la diosa se deshizo del disfraz y apareció con todo su poder frente a los mortales ahí reunidos; así ambas empezaron la competencia. Atenea tejió un paisaje que describía la batalla de los dioses contra los titanes; y Aracne representó a los dioses en sus malos momentos, mostrando su debilidad y pecados.



La competencia era demasiado cerrada, tanto, que a la diosa le ofendió que una mortal pudiera igualarla en talento, entonces destruyó el tejido y Aracne, abatida al ver el resultado de su esfuerzo, se colgó de una viga con una cuerda. Sin embargo, la diosa la salvó y la convirtió en araña, diciéndole que de ese día en adelante ella y sus descendientes vivirían de cabeza, colgando, con un único motivo en la vida: tejer.

#### **2.2.2.4.4 Perseo el héroe**

Acrisio, rey de Argos, tenía como hija a la bella Dánae, a quien adoraba egoístamente. Un día, impulsado por su deseo de saber el futuro de su hija, acudió al oráculo de Delfos, quien le dijo que de Dánae nacería un niño, que terminaría matando al rey.

Acrisio, asustado, encerró a su hija en una torre, alejándola de todos los posibles pretendientes, sin pensar que los dioses, desde el Olimpo, lo observaban.

Zeus decidió castigar al rey y, conmovido por la belleza y el amor que le inspiraba la joven, bajó a ella en una lluvia de oro y, fruto de su unión, nació Perseo.



**Zeus y Danae Tiziano**





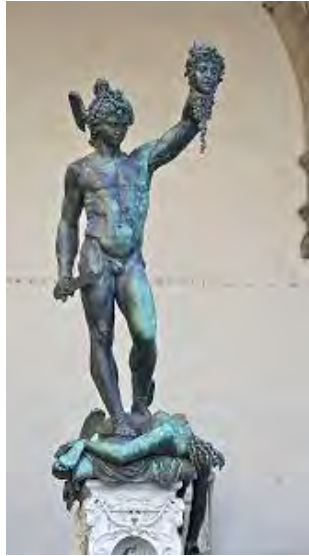
El rey, viendo cómo se consolidaban sus temores, pero incapaz de matarlos, puso a su hija y nieto en una balsa, sobre la que flotaron durante días con la protección de Zeus, hasta llegar a Serifos, reino de Polidecto.

El rey los recibió y les dio refugio, más no desinteresadamente, pues deseaba desposar a Dánae, y se dedicó a perseguirla mientras su pequeño hijo la protegía.

Una noche, Atenea se apareció en los sueños de Perseo y lo cuestionó sobre la valentía de su corazón, le encomendó la misión de matar a medusa, una Gorgona que en algún tiempo había sido su doncella, pero que, al darse cuenta de lo horrible que era su alma, la obligó a que su rostro reflejara la verdad, convirtiendo en piedra a quienes la miraran.

Le otorgó al joven héroe las sandalias aladas de Hermes, un escudo en el que, por consejo de Atenea, debía reflejar a la Gorgona antes de decapitarla, con la espada que también le entregó.

Así, armado y listo, Perseo partió, no sin antes prometerle al rey de Serifos que le llevaría un regalo digno de él, con la verdadera intención de convertirlo en piedra, a su regreso, con la cabeza de Medusa.



**Perseo y Meduza, Cellini 1**

En el camino se topó con las Grayas (brujas de un sólo ojo que decidían el destino de los mortales), quienes le dijeron la ruta hacia dónde dirigirse. Cerca del lugar, pero sin saber exactamente dónde estaba Medusa, Perseo se encontró con Atlas y sus tres hijas, las ninfas.

El titán le consiguió a Perseo el casco de Hades, con el que podía ser invisible, con la única condición de que al regreso, lo convirtiera en piedra, pues estaba cansado de cargar el firmamento, como castigo de los dioses.

El joven héroe entró en la cueva de Medusa y obtuvo su cabeza; después, en su camino de regreso, cumplió la promesa hecha a Atlas; salvó a la princesa Andrómeda y liberó a su madre convirtiendo a Polidecto y a su consejo, en piedra. Luego entregó a Atenea la cabeza de Medusa, junto con todo lo que le facilitó para realizar su misión.

#### **2.2.2.4.5 Perseo y Andrómeda**

Se dice que en el tiempo en que los dioses aún compartían sus bendiciones con los hombres, existió una reina de Etiopía sumamente hermosa, llamada Casiopea; pero si algo se equiparaba con su belleza, era su soberbia.



Cansados los dioses y ninfas de su arrogancia, decidieron castigarla junto con su reino. Enviaron un gran monstruo marino a que destruyera su reino y se comiera a su pueblo. El rey Cefeo, desesperado, fue con el oráculo en busca de consejo.

El oráculo le dijo que si deseaba que eso se detuviera, debía sacrificar a su amada hija, Andrómeda. Los reyes, con dolor en su corazón, lo ataron con cadenas a la roca del acantilado y la dejaron ahí para ser devorada por el monstruo.



**Andr6meda y Perseo, Mignard**

Perseo, que regresaba con la cabeza de Medusa, vio a la joven atada y qued6 prendado de ella; decidido, se acerc6, escuch6 su historia y se deshizo del monstruo, con ayuda de la espada que Atenea le brindara.

Despu6s de una mutua declaraci6n de amor, se casaron, lo que trajo la felicidad del reino y sus reyes, pues un h6roe semidi6s acababa de salvar y desposar a su hija. Al concluir la boda, partieron rumbo al reino de Polidecto, donde Perseo rescat6 a su madre.



Juntos regresaron a Argos y se reconciliaron con el abuelo de Perseo, pero poco tiempo después, en un concurso deportivo, el héroe lanzó el disco con toda la fuerza que poseía, y accidentalmente el viento lo dirigió contra su abuelo, el rey Acrisio, quien murió al instante. Así se cumplía la profecía del oráculo y su fatal destino.

Estos mitos, entre muchos otros, han sido la base de relatos audiovisuales a lo largo de la historia; y dado que el presente proyecto propone realizar una adaptación de esta mitología, conviene hacer un repaso por las series, películas y caricaturas que giran en torno a esta temática.

### **2.3 Adaptaciones audiovisuales de la mitología griega**

“La literatura griega se ha alimentado en gran parte de los mitos. En la actualidad, el cine ha retomado algunas de las historias de la literatura y los grandes relatos de aventuras tienen mucho de ese carácter mitológico de las historias que han llegado hasta nosotros.”<sup>65</sup>

Con una estructura narrativa típica de la lucha del héroe, los mitos son una fuente aparentemente inagotable para la creación o reinterpretación de productos audiovisuales.

Melies, uno de los creadores del concepto del cine como lo conocemos ahora –quien introdujo el montaje y los efectos

---

<sup>65</sup> Carlos García Gual, *Mitos, viajes, héroes*, México, Fondo de Cultura Económica de España, 2011.



visuales en sus narraciones—, retomó varios mitos griegos para sus producciones, entre ellas “Pigmaleón y Galatea” en 1898 y “El oráculo de Delfos” en 1903.

Tal y como afirma Carlos García en su libro “Mitología, viajes y héroes”,

“[...] el cine y la televisión, por su vocación de seducción masiva, se han convertido desde su nacimiento en los máximos amplificadores y divulgadores de los grandes esquemas del pensamiento mítico [...]”<sup>66</sup>

Los mitos griegos y romanos están presentes en el cine y la televisión prácticamente desde sus orígenes, y no se agota el interés que despiertan dichas narraciones, mismas que han crecido en efectos y producción a lo largo de la historia.

Si bien se ha abordado la importancia de la mitología para las culturas, es evidente que dicha relevancia ha desaparecido con los años, simplemente se ha convertido en una forma de conectarnos con creencias pasadas, culturas y filosofías que han marcado el desarrollo de la humanidad en más de un sentido, y que ahora lo hacen también a través del discurso audiovisual.

---

<sup>66</sup> *Ibid.*



### **2.3.1 Mitología griega en el cine contemporáneo**

Si hiciéramos un recorrido por la historia del cine para exponer las películas que han tenido su origen temático en los mitos antiguos, tendríamos que remontarnos – aproximadamente– a 1890, década en la que se inició con estas adaptaciones.

Muchos años después, la mitología se volvería un tema fuerte en el cine, pero a partir de 1950 pareció popularizarse con “Ulises” en 1954; la adaptación de “La Odisea” de Homero, protagonizada por Kirk Douglas; “Helena de Troya”, de Robert Wise, en 1956; “Jasón y los Argonautas”, de Ray Harryhausen, en 1963, y la primera adaptación de “Furia de Titanes”, en 1981.<sup>67</sup>

Sin embargo, el presente proyecto se centra en los mitos griegos en el cine contemporáneo durante los últimos 10 años, con el objetivo de contextualizar los mitos en el discurso audiovisual de esta época, la cual cuenta con más recursos audiovisuales y demuestra el interés por el tema.

En las últimas décadas, las sagas fantásticas y las superproducciones han dominado las pantallas de cine, con adaptaciones literarias como “El señor de los Anillos”, “Harry Potter” y “Los juegos del hambre”, por mencionar algunas, y con la presencia constante de los superhéroes de

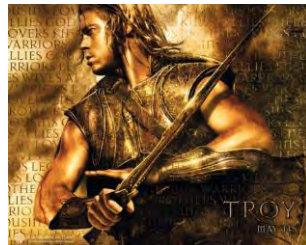
---

<sup>67</sup> Información recuperada el 22 de mayo de 2014 de: <http://expedientecine.blogspot.mx/2010/04/la-mitologia-griega-en-el-cine.html>



historietas, como la franquicia de *Batman*, *Superman* o los llamados *X Men*.

Entre estas producciones y el cine de otros géneros, también se han introducido aquellas que tienen alguna base en la cultura griega, ya sea en su mitología o en su historia. A continuación se presenta un breve listado:



“**Troy**”, adaptación de Wolfgang Petersen (2004), narra la famosa guerra homónima desde la perspectiva del mítico héroe Aquiles.



“**Alejandro Magno**” (2004), del director Oliver Stone, que cuenta la historia del conquistador, su juventud, desarrollo y la gran empresa: la conquista de Persia.



“**La leyenda del minotauro**” (2005), de Jonathan English, toca el tema del animal mítico, mitad hombre mitad toro, que devora jóvenes cada cinco años, hasta que Theo, un joven del pueblo, se enfrenta a él.



“300” (2007) y “300, El nacimiento de un imperio” (2014), ambas del director Zack Snyder, cuentan, desde las perspectivas de atenienses y espartanos, la batalla de Maratón, contra el rey Darío I de Persia.



“Percy Jackson y el ladrón del rayo” (2010) y “Percy Jackson y el mar de los monstruos” (2013), del director Chris Columbus, narran las aventuras del hijo adolescente de Poseidón y sus amigos, enfrentados contra otros semidioses y criaturas mitológicas.

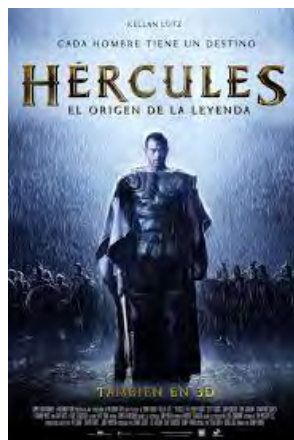


“Furia de Titanes” 1 y 2 (2010 y 2012, respectivamente), del director Louis Leterrier, *remake* del clásico de Desmond Davis de 1981; retoma el mito de Perseo, hijo de Zeus, y la lucha de los dioses contra los titanes.





**“Inmortales”** (2011), del director Tarsem Singh, que refiere la batalla de Teseo contra el rey Hiperyon, quien piensa liberar a los titanes; y el conflicto de los dioses del Olimpo frente a esta situación.



**“Hércules, el origen de la leyenda”** (2014), del director Renny Harlin. Cuenta la historia del mítico semidiós Hércules y el inicio de sus muchas batallas.

### **2.3.2 Mitología griega en el anime y las caricaturas**

Otro género que también se ha visto influido por la mitología griega a partir de los años 70 es el de los dibujos animados, ya sea en largometrajes o series episódicas. Si bien son menos los productos de este género, sus propuestas son igual de importantes, ya que despiertan el interés en estos temas en audiencias infantiles y juveniles.



**“Tritón de los mares”** (1972), es una serie de anime creada por Osamu Tezuka que cuenta las aventuras de Tritón y su lucha contra Poseidón, quien mató a sus padres y a todo su pueblo. La historia se ubica principalmente en la Atlántida.



**“La pequeña Polon”** (1982-1983), de Hideo Azuma, ambientada en el Olimpo, trata de las aventuras de Polon, hija de Apolo, que buscaba crecer y convertirse en una gran diosa.



**“Saint Seiya”** o **“Los caballeros del zodiaco”**, de Masami Kurumada, es un anime japonés que cuenta con cinco temporadas y tres series alternas (de 1986 a la fecha). Ambientado en la época actual, es la historia de un grupo de jóvenes guerreros que deben luchar contra distintos enemigos, en su mayoría dioses, para proteger a la diosa Atenea y al planeta tierra.



“**Sailor Moon**”, de Naoko Takkeuchi, cuenta con tres temporadas (1992-1997). Ambientado en la época actual, narra la historia de cinco guerreras representantes de distintos planetas que deben proteger a la tierra y a la princesa de la luna, nieta de la diosa griega Selene.



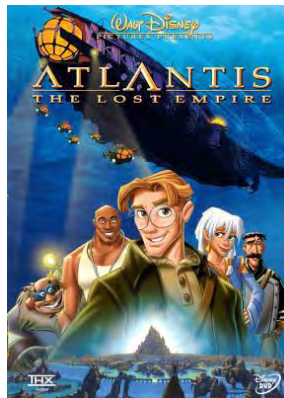
“**Arion**” (1986), de Yoshikazu Yasushiko. Película de anime que narra la historia de Arion, un joven guerrero que busca vengarse de Zeus para recuperar a su madre y genera una batalla olímpica.



“**La Sirenita**” (1989), película de Disney dirigida por Ron Clements, sobre la historia de una joven sirena, hija de Tritón, que desea escapar del mundo marino y convertirse en humana.



“**Hércules**” (1997), película de Disney dirigida por Ron Clements, cuenta las aventuras del semidiós y su lucha contra Hades, mientras se encuentra a sí mismo y su lugar en el Olimpo.

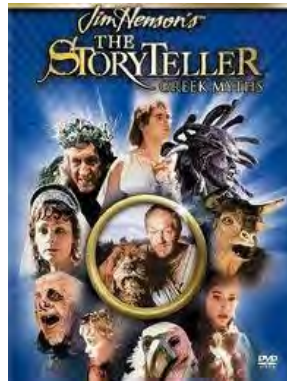


“**Atlantis**” (2001), película de Disney dirigida por Gary Trousdale y Kirk Wise, narra la aventura de un joven lingüista y cartógrafo que continúa con la investigación de su abuelo, descubriendo así el reino perdido.

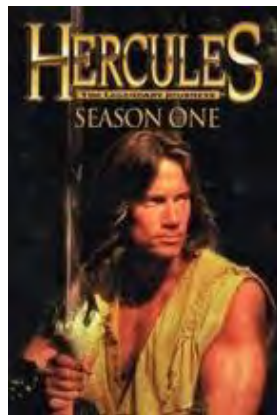
### 2.3.3 Mitología griega en las series de televisión

En el caso de las series televisivas, al ser episódicas, dan la oportunidad de presentar y resaltar muchos más elementos, tanto de la mitología como de los usos y costumbres de los diferentes pueblos griegos: el valor en las batallas, el amor, el erotismo, el poder y la divinidad.

Si bien este tipo de temáticas no abundan en la televisión, son significativas por la relación que guardan con el tema del presente trabajo. A continuación se enuncian algunas de las más populares:



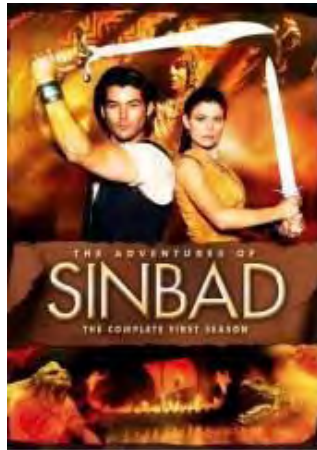
“El cuenta cuentos: mitos griegos”, de John Hurt (1987), recrea los distintos mitos griegos con actores y marionetas.



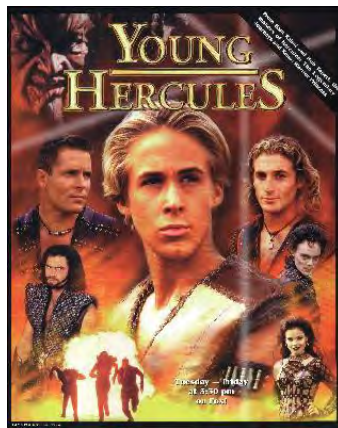
“Hércules, los viajes legendarios”, de Christian Williams (1995-1999). Cuenta las aventuras del semidiós, quien odiado por la esposa de su padre, Hera, debe librar constantes batallas para escapar de su ira y al mismo tiempo defender a los humanos de los caprichos de los dioses.



“Xena, princesa guerrera”, de John Schulian y Robert Tapert (1995-2001). Ambientada en la antigua Grecia, narra la vida y aventuras de Xena y Gabriele, dos inseparables amigas y mortales guerreras que luchan contra las injusticias de la época, con enemigos divinos y mortales.



**“Las aventuras de Simbad”**, de Ed Naha (1996-1998). Su argumento se basa en la historia y aventuras de Simbad, el marino, relacionadas con los cuentos de “Las mil y una noches”, en los que enfrenta a seres míticos referidos en los relatos griegos, entre ellos a Tritón, hijo de Poseidón.



**“El joven Hércules”**, de Chris Graves (1998-1999). Es la precuela de la serie “Hércules, los viajes legendarios” y cuenta las aventuras del héroe en su etapa adolescente.



**“Atlantis”**, de Johnny Capps (2013), narra las aventuras de Jasón, un joven que vive en el presente y al buscar el buque de su padre termina varado en la perdida Atlántida, donde se enfrenta a criaturas míticas, oráculos y palacios desaparecidos.



La mitología griega, como se puede ver en los ejemplos previos, es una fuente de inspiración, así como un repertorio fascinante de personajes y situaciones que aún en nuestra época pueden ser replanteadas en distintos discursos audiovisuales.

La propuesta de guión que se presenta a continuación, retoma la esencia de esta mitología y ofrece una visión de lo que ocurriría si estos dioses tuvieran vida en la actualidad.

PROYECTO ORIGINAL

“OLIMPO”



CAPÍTULO 3





## **Cap.3: Proyecto original: “Olimpo”**

### **3.1 Conceptos teóricos**

#### **3.1.1 Sinopsis**

Es el relato reducido de una narración audiovisual que nos permite enterarnos rápidamente en qué consiste dicha historia; funciona como el esqueleto de la misma, la estructura base.

El concepto también se utiliza para nombrar la exposición general de una materia. La sinopsis, en este sentido, presenta las líneas más importantes, dejando de lado los detalles y centrándose en lo esencial para el desarrollo de los contenidos.

En el campo del discurso audiovisual, tiene como objetivo promocionar o difundir la historia, por lo que usualmente no se expone el final de la misma. Debe resultar atractiva y clara, sin revelar todo lo que ocurrirá dentro de la trama de la película o serie.

#### **3.1.2 Síntesis**

La síntesis consiste en condensar la información de la obra, para generar una breve descripción que en pocas líneas pueda mostrar el mensaje total y mantener la relevancia de cada idea con diferentes palabras o conceptos.



### 3.1.3 Psicología de personajes

“El personaje literario se irá definiendo a partir de la descripción física, pero también de las características emocionales que el narrador le atribuye e, incluso, de la forma como habla y de las acciones que realiza. Estos rasgos contribuirán a que el personaje actúe de cierta manera en la obra, conforme las acciones van sucediendo. Así, habrá personajes que serán impulsivos o calmados, coléricos o reflexivos, valientes o cobardes, alegres o amargados.”<sup>68</sup>

La psicología del personaje es la “conducta que manifiesta un personaje ante un hecho o una situación determinados“, aquello que define su personalidad y permite tanto al autor como al espectador entender y justificar el comportamiento de dicha figura. Deberá estar justificado a través de los actos y las descripciones indirectas de personajes secundarios.

Para definir la psicología de un personaje contamos con dos categorías:

- Características sociales.
- Características psicológicas.

### 3.1.4 Carátula

Es la portada del guión, la presentación del proyecto, donde se incluyen datos que ayudan al lector a ubicar a quién pertenece.

Debe contener:

---

<sup>68</sup> Olivia Bernal Cesar, *La verdad del personaje teatral*, España, Universidad de Murcia, 2004, p. 343.



- Nombre de la obra
- Eslogan
- Número de capítulo
- Nombre de capítulo
- Versión
- Nombre y firma del autor/a
- Número de temporada
- Número de episodios en esa temporada
- Género
- Duración del capítulo

### **3.1.5 Break Down**

Es un documento donde se compilan los datos técnicos del guión que es necesario conocer al momento de la grabación, como: utilería, locaciones, personajes, efectos de sonido específicos, ropa, la presencia de animales, autos, extras, muebles, etc.

El objetivo es contar con una guía que sea fácil de leer e incluya todo lo que se debe conseguir para la grabación.

### **3.1.6 Registro de la obra en derechos de autor**

#### **INDAUTOR (Instituto Nacional del Derecho de Autor)**

“La política de calidad del INDA se fundamenta en las disposiciones legales nacionales e internacionales aplicables a los derechos de autor y derechos conexos; que garantizan su



salvaguada, su promoción en los diversos sectores de la sociedad, el fomento de la creatividad y el desarrollo cultural. El INDA busca dar certeza y seguridad jurídica a los usuarios sobre la protección de sus derechos de autor y derechos conexos, así como su debida difusión.

“Estamos comprometidos a implementar y mejorar continuamente los mecanismos de gestión necesarios para brindar servicios de excelencia.”<sup>69</sup>

Toda obra debe ser patentada o registrada en el INDAUTOR por el creador, en este caso el guionista, con la finalidad de proteger los derechos autorales, poder lucrar con el mismo y promover el conocimiento.

El INDAUTOR trabaja con los siguientes objetivos institucionales:

- Entidad moderna, ágil, eficaz y ejemplo en tecnología.
- Brindar mayor seguridad jurídica a nuestros usuarios y fortalecer el Estado de Derecho propuesto por el Ejecutivo Federal.
- Ser una institución financieramente sustentable.
- Posicionar al INDA a nivel nacional e internacional como líder en Latinoamérica en protección de los derechos de autor.
- Competitividad de los derechos de autor en el entorno de la globalización comercial y cultural en el ámbito internacional.”<sup>70</sup>

---

<sup>69</sup> Recuperado el 6 de agosto de 14 de: <http://www.indautor.gob.mx/quienes.html>

<sup>70</sup> *Ibíd.*



## Procedimiento y formatos

1. Presentar la solicitud de registro de obra por duplicado, misma que está a disposición en la página de internet, se descargan los formatos y se imprimen, o bien se pueden llenar a mano.

REGISTRO PUBLICO DEL DERECHO DE AUTOR  
SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA

INDAUTOR

En caso de videocintas, fonogramas, edición de libro o características gráficas y estéticas, llenar la solicitud específica:  
DESCRIBIR LLENAR A MANO O CON LETRA DE MODO LEGIBLE, SIN TACHADURAS O ENMIENDAS.

**DATOS DEL AUTOR**  **COAUTOR**  **SEUDONIMO**

Nombre:	RAMOS	EBIAS	LOAQUIL
Fecha de nacimiento:	05 07 1962		MONTERREY
Nacionalidad:	MEXICANA	% y tipo de Participación:	100 % AUTOR
R.F.C.:	RAFI620705 V63	Correo electrónico:	OPCIONAL
Teléfonos:	55-25-36-41	Fax:	OPCIONAL
Domicilio Particular:	INSURGENTES		
	1256	INT 2	Colonia: CENTRO
Delegación / Municipio:	CUAUHTEMOC	C.P.:	02080
País:	MEXICO	Entidad Federativa:	D.F.

EN CASO DE SER MAS DE UN TITULAR, EDITOR O PRODUCTOR SOLICITAR LA FORMA RPDA-01-A1

¿El Titular es el mismo Autor? Si  Omita los datos del Titular de la obra

**DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA**

Nombre:			
Fecha de nacimiento:	08 09 1970	Lugar de nacimiento:	MONTERREY
Nacionalidad:	MEXICANA	% y tipo de Participación:	100 % TITULAR
R.F.C.:	LPAT080970V15	Correo electrónico:	OPCIONAL
Teléfonos:		Fax:	OPCIONAL
Domicilio Particular:	RIO CONSULADO		
	4520	Colonia:	CAMPESTRE
Delegación / Municipio:	CUAUHTEMOC	C.P.:	06800
País:	MEXICO	Entidad Federativa:	D.F.

**REPRESENTANTE LEGAL**

Nombre:	GONZALEZ	RAMOS	FERNANDO
Persona para recibir notificaciones (gestor):	FERNANDEZ	SALGADO	DANIEL
(¿A Quién Representa?):	LOS PATOS S.A. DE C.V.		
Teléfonos:	55-25-36-41	Fax:	OPCIONAL
Correo electrónico:	OPCIONAL	R.F.C.:	GORF651205
Domicilio Legal:	RIO CONSULADO		
	CAMPESTRE	Delegación / Municipio:	CUAUHTEMOC
C.P.:	06800	País:	MEXICO
		Entidad Federativa:	D.F.

2. Presentar dos ejemplares de la obra en original, engargolados y con los siguientes datos en la portada:

- Eslogan
- Título
- Autor
- Número de temporada
- Número de episodios



- Género
- Duración
- Firma

3. Adjuntar con los engargolados una fotocopia por los dos lados de la credencial de elector.

4. Presentar el comprobante de pago de derechos por la cantidad de \$206.00, que se puede cubrir en cualquier banco mexicano utilizando la hoja de ayuda de pago, que también se encuentra disponible en la página.

HOJA DE AYUDA PARA EL PAGO EN VENTANILLA BANCARIA DPA		
DERECHOS PRODUCTOS Y APROVECHAMIENTOS		
REGISTRO FEDERAL DE CONTRIBUYENTES	CLAVE ÚNICA DE REGISTRO DE POBLACIÓN	
APELLIDO PATERNO		
APELLIDO MATERNO		
NOMBRE(S)		
DENOMINACIÓN O RAZÓN SOCIAL		
14	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA	
CLAVE DE DEPENDENCIA		
MARQUE CON X		
<input checked="" type="checkbox"/>	NO APLICA PERIODO	
CLAVE DE REFERENCIA	144000810	
CADENA DE LA DEPENDENCIA	0100000100010001	
CONCEPTO	DPA	IVA ACTOS ACCIDENTALES
IMPORTE	\$ 206	\$
PARTE ACTUALIZADA	\$	\$
RECARGOS	\$	\$
MULTA POR CORRECCIÓN FISCAL	\$	\$
CANTIDAD A PAGAR	\$ 206	\$
TOTAL A PAGAR		\$ 206

ESTA HOJA NO ES UN COMPROBANTE OFICIAL DE PAGO, POR LO CUAL NO SERÁ SELLADA POR EL CAJERO

5. Dirigirse a las oficinas del INDAUTOR, ubicadas en la calle de Puebla 143, colonia Roma Norte, delegación Cuauhtémoc, México, Distrito Federal. De lunes a viernes, de 9:30 a 14:30 hrs. Y dirigirse a la ventanilla de registro.



El certificado se le entregará después de 14 días hábiles. Si se realiza el trámite

6. antes de las 11:30 am, se puede hacer en la ventanilla exprés y obtener el certificado el mismo día, entre las 13:45 y 15:00 hrs.
7. Para obtener el certificado se debe tener la copia de solicitud de registro de obra, y una identificación oficial.

### 3.2 OLIMPO, idea original

*“Siempre me he preguntado qué sentisteis vosotros los dioses cuando ya nadie os suplicaba ni os pedía nada. ¿Quién sería la última persona en invocaros?”*  
**Cees Nooteboom<sup>71</sup>**

**Idea:** Esta serie narra el resurgimiento de los dioses olímpicos, que han estado viviendo entre los humanos todos estos años; y la historia de Sophia, una joven de veinte años que deberá descubrir, con ayuda de sus amigos Mathew y Lianne –que es Atenea, la única que puede detener a los otros dioses antes de que destruyan a la humanidad–.

Este proyecto aborda temas como la búsqueda de identidad, la fuerza de la familia, la amistad y el amor, así como la importancia de luchar por aquello en lo que crees.

---

<sup>71</sup> Recuperado el 30 de julio. de 2014 de: [http://www.frasesypensamientos.com.ar/frases-de-dioses\\_3.html](http://www.frasesypensamientos.com.ar/frases-de-dioses_3.html)



Nombre: OLIMPO	Eslogan: “El regreso de los dioses”
Género: Fantástico-maravilloso	Número de temporada: 1
Tiempo: 40 min	Personajes: Atenea/Sophia Tayler , Mathew Cohen, Lianne Cohen, Dafne Kana Tyler , Nickolas Tyler, Perseo, Robert /Ares, Laila / Afrodita, Sr. Nicolson / Zeus, Gregory Rousell/ Poseidon. Brandon, James.
Episodios: 13	Target: 18 a 25 años.

### 3.3 Sinopsis general

#### **“OLIMPO”** ***El regreso de los dioses***

El tiempo de la humanidad ha llegado. Los Dioses del Olimpo, regidos por Zeus, han decidido que es momento de terminar con las insolencias de los seres humanos.

El último gran desafío de la humanidad fue aceptar el fuego que Prometeo robó de los dioses. Ahora que el titán ha sido castigado y los seres humanos han recibido el diluvio, los dioses deben deliberar cuál será su siguiente movimiento para que los humanos recuperen el poder que la falta de Fe les ocasionó.

Los doce olímpicos escuchan los argumentos de Atenea, diosa de la sabiduría, hija y consejera de Zeus, que defiende a la humanidad y gana 4300 años, tiempo suficiente para los hombres, pero insignificante para los dioses.





El tiempo ha pasado y los dioses han ido perdiendo poder al ser mitificados y dejados en el olvido; ahora, 4298 años después, tienen que vivir entre los mundanos para encontrar la solución a lo que podría ser el fin de su existencia.

Sophia, una joven nacida en un pequeño suburbio de Atenas, Grecia, se muda con su familia a New York cuando cumple tres años.

Pasados los años, comienza a tener sueños extraños sobre tiempos antiguos, batallas y seres mitológicos, que con el paso del tiempo se han van haciendo más reales, al grado de que despierta y comienza a tener visiones sobre lo mismo.

Sophia, muy preocupada por esa situación, no se atreve a contarles a sus papás cuál es exactamente el problema, pero los convence de que le paguen terapias con la psicóloga amiga de su madre.

Su mamá, Dafne, vive ocupada con su trabajo en el museo y Sophia poco a poco se aleja de ella y se acerca a su padre, Nickolas, que da clases en la NYU, donde ella estudia, y con quien comparte el interés por la historia antigua.

Todo va bien con sus estudios en Relaciones Internacionales, pero debido a sus constantes distracciones comienza a atrasarse en las materias y la relación con Lianne, quien es su mejor amiga desde niñas, se hace más distante.



El único que sabe la verdad acerca de sus sueños es Mathew, un exitoso joven, ayudante junior de un corredor de bolsa de Wall Street; hermano de Lianne y amigo de Sophia, con quien comparte un interés romántico que ninguno de los dos acepta.

Su relación se vuelve cada vez más cercana, aun cuando él se burla constantemente de sus sueños y distracciones, ya que la toma en serio cuando debe hacerlo y le ayuda siempre que tiene problemas.

Sophia, cansada de que las terapias no funcionen y los sueños se agraven, comienza a investigar junto con Mathew el posible significado de sus sueños.

Lianne organiza una fiesta sorpresa para Sophia por su cumpleaños número 21 sin saber que justo esa noche será la peor de todas.

La fiesta transcurre en relativa calma, hasta que Sophia se desmaya y al despertar en su cama, por un momento no reconoce el lugar en donde se encuentra ni a sus padres.

Confusa, comienza a creer que los sueños y las visiones tienen un significado más profundo, y entonces redirige su investigación hacia la cultura griega; y cuando sus padres le preguntan, ella dice estar interesada por su país de origen.



Debido a esto, su mamá le pide que la acompañe a una exposición de arte griego que se presentará en el Contry Museum of Art, en los Ángeles.

Sophia se interesa por pinturas que narran distintos pasajes de la mitología; las historias le parecen sumamente familiares. Cuando está por salir del museo, se encuentra con un joven policía que la reconoce inmediatamente como Atenea. Sin embargo, Sophia aún no está convencida y, asustada, se aleja de ahí sin percatarse de la tarjeta que él desliza en su bolsa.

De regreso en New York, después de uno de los ya comunes sueños, donde observa a los dioses deliberando sobre el destino de la humanidad, comienza a atar cabos y se da cuenta de que no existe otra explicación: ella es Atenea, la diosa protectora de la tierra.

Sophia, ya con completo conocimiento sobre su identidad, con todos los recuerdos de sus vidas pasadas, identifica al joven del museo como Perseo, antiguo amigo y héroe mitológico que le debe algunos favores. Así que cuando encontró la tarjeta de éste, decide llamarlo y le pide ayuda para encontrar a su padre y a los otros dioses olímpicos.

En un principio él se niega, pues disfruta con su vida de mundano, sin embargo, después de escuchar el relato de Sophia sobre lo que pasó en el último concilio de los dioses olímpicos, acepta ayudarla si ella promete que una vez terminado todo intentara que Hades traiga de la muerte a Andrómeda, su antiguo amor.



Dividida entre la joven que es y la diosa que debe ser, intenta mantener su vida cotidiana mientras comienza la búsqueda utilizando todo su ingenio, conocimiento y el apoyo de su viejo amigo Perseo.

Lianne no la presiona, pero cada vez se siente más triste de ver que Sophia no confía en ella. Por otro lado, ahora pelea constantemente con Mathew, quien está molesto por la presencia del “nuevo amigo” de Sophia, y decide alejarse de ella y enfocarse en su trabajo, donde su jefe le ofrece nuevas oportunidades.

Sophia se encuentra triste por esta situación, pero Perseo le recuerda que la prioridad son sus obligaciones como diosa y debe apresurarse, el tiempo corre y tiene aproximadamente un año antes de que se cumpla el destino de la tierra.

### **3.4 Psicología de los personajes**

#### **“OLIMPO” *El regreso de los dioses***

##### **CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE**

**NOMBRE: Sophia Tyler**

**CARACTERÍSTICAS SOCIALES**

**ORÍGENES**

Sophia es una muchacha un poco problemática, orgullosa y muy inteligente, interesada en ayudar a los demás. Su vida se desarrolla normal, hasta llegar su cumpleaños número 21, donde cambiará radicalmente al darse cuenta de que es la reencarnación de Atenea.



- Extracción social: Sophia nació en una familia de clase media; tenían lo necesario, pero no podían darse grandes lujos.
- Zona geográfica: Nació en Plaka, un pequeño suburbio de Atenas, Grecia. Vivió con su familia en Grecia un tiempo, y cuando cumplió tres años se mudaron a Nueva York.
- Clase social actual: Sophia aún depende de sus padres, y la clase social de su familia ahora es media alta, lo que le permite cumplir la mayoría de sus caprichos.
- Situación económica: Cuando Sophia nació, su padre era un profesor joven de la universidad, y su madre acababa de terminar sus estudios en pintura; con el paso de los años, su situación mejoró cuando su madre Dafne consiguió un trabajo en el Museo Metropolitano de Arte Moderno de Nueva York, y su papá ascendió en la universidad NYU.
- Forma de vestir: A pesar de su clase social y los espacios que frecuenta, Sophia siempre viste de manera casual y juvenil, pero elegante.
- Amigos: Sus mejores amigos son Lianne, con quien estudia en la universidad; y Mathew, su hermano. Se conocen desde que Sophia llegó a New York, pues sus padres son amigos. Ella está enamorada de Mathew, pero no lo acepta.
- Estado civil: Es soltera y le tiene especial temor al compromiso; nunca ha tenido un novio formal.
- Ocupación: Asiste a la Universidad de Nueva York, donde estudia Relaciones Internacionales.
- Vivienda: Vive con sus padres en una gran casa, en el centro de Nueva York.



- Ámbito familiar: Su madre es Dafne Kana, pintora, griega, y toda su vida se ha llevado muy bien con ella; sin embargo, en los últimos años el trabajo empieza a absorber a su madre y se alejan. Su padre, Nickolas Tyler, un historiador especializado en culturas antiguas, comparte con Sophia el gusto por la historia y mantienen una relación muy cercana, basada prácticamente en el ámbito académico.
- Religión: A pesar de que su madre es católica, Sophia siempre se ha sentido reacia a creer en Dios, pues se niega a creer en un dios que es lejano a la gente que lo sigue.
- Nivel educativo: Asiste a la Universidad de Nueva York, donde estudia Relaciones Internacionales.
- Nivel cultural: Alto. Es una joven muy culta, ama la historia antigua, la mitología, el arte, etc. Le encanta ir a museos, al teatro, leer y tocar el piano.
- Costumbres: Sophia acostumbra ir a comer a casa de sus amigos Lianne y Math dos veces por semana; los miércoles por la tarde visita a su mamá en la galería de arte y siempre está robándose libros de la biblioteca de su papá.
- Pasatiempos: A Sophia le encanta leer, jugar ajedrez y tocar el piano. Le gusta salir con Math y disfruta del día de platillos locos que ambos comparten cada quince días.
- Aptitudes: Sophia es una joven inteligente y es talentosa para las artes, como la pintura y la música. Tiene un pensamiento muy estratégico y siempre sabe solucionar los problemas que se le presentan.



- Intereses: Le interesa llegar a trabajar en la ONU; busca promover siempre la justicia y la igualdad. Más adelante se da cuenta de que su principal interés es mantener a la humanidad lejos de las manos de los dioses que quieren destruirla y demostrar porqué merece ser salvada.

#### **CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:**

- Temperamento: Sophia es una joven muy orgullosa, inteligente y estratega. Tiene un carácter fuerte y nunca se queda callada.
- Actitud frente a la vida: Sophia no sabe rendirse, siempre pelea por lo que cree justo, sin importar que tenga que sacrificar en el proceso.
- Conducta sexual: No es una joven de compromisos a largo plazo, no tiene novios, sólo amigos casuales. Aunque está enamorada de Match, jamás lo reconoce. Es reservada en este aspecto y su experiencia sexual es prácticamente nula.
- Normas morales: La justicia rige su vida, es leal y valiente. Nunca traicionaría a quien confíe en ella y siempre piensa en los demás antes de actuar, aun cuando su temperamento le puede hacer cometer errores.
- Complejos: Siempre ha sentido que no encaja, que no pertenece a ningún lado en particular, y siente que su atracción hacia Math está fuera de lugar.
- Temores: Le tiene miedo a los lugares cerrados y al olvido, y a no ser capaz de recordar quién es o cuál es su misión en la vida.
- Virtudes: Es entregada y no se rinde nunca; planifica todo lo que hace y es de una mentalidad muy ágil.



- Manías y patologías: Cree tener un problema mental, pues por momentos le parece que hay algo que desconoce de sí misma; sus sueños la perturban, hasta que se da cuenta de que no son sueños, sino recuerdos. Tiende a alejarse de las personas que quiere para no involucrarlas.
- Aspiraciones: Quiere ser miembro de la ONU y trabajar por la igualdad entre los seres humanos. Más adelante entra en conflicto, pues desea ser la diosa que protege a la tierra, pero teme perder su vida normal al lado de su familia y amigos.

### **CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE**

**NOMBRE: Mathew Cohen**

### **CARACTERÍSTICAS SOCIALES**

#### **ORÍGENES**

Mathew es un joven exitoso, guapo y arrogante de 24 años. Creció en Nueva York y ama la vida intensa de la ciudad. Estudió contaduría y ahora trabaja en Wall Street, como asistente junior de un corredor de bolsa.

Es sobreprotector con su hermana Lianne y la mejor amiga de ésta, Sophia, a quien conoce desde los seis años y por la que –con el tiempo– desarrolló un interés romántico; sin embargo, lo oculta y la trata como a una pequeña hermana.

- Extracción social: Mathew es hijo de un empresario de la industria automovilística; nació en una familia de muy buena situación económica.
- Zona geográfica: Toda su vida ha vivido en New York, no conoce otro lugar y ama la vida de ciudad.
- Clase social actual: Su situación económica sigue siendo favorable, aunque no depende de su familia; mantiene una cuenta donde su padre le deposita una mensualidad para apoyarlo con sus gastos, misma que no utiliza.





- Situación económica: Su familia siempre ha pertenecido a la clase alta, dado que es dueña de una empresa automovilística, sin embargo, sus padres pasan por una mala racha.
- Forma de vestir: Viste elegante, pero con un toque rebelde. Siempre lleva pantalones de vestir lisos, camisas oscuras y chamarra de cuero. Odia las corbatas.
- Amigos: Tiene muchos conocidos, pero ningún amigo; es muy cerrado para sus relaciones. Su única amiga verdadera es Sophia, y está enamorado de ella, aunque no lo acepta.
- Estado civil: Es soltero, nunca mantiene una relación por más de dos meses, pero ha tenido muchas parejas.
- Ocupación: Estudió Administración de Empresas; es asistente junior de un importante corredor de bolsa en Wall Street.
- Vivienda: Vive en un pequeño departamento cerca de Wall Street.
- Ámbito familiar: Su relación con su hermana Lianne es muy buena, con quien es sumamente sobreprotector. Se lleva bien con su mamá y va a comer seguido a su casa. La relación con su padre es extremadamente tensa, es la razón por la que se fue a vivir solo.
- Religión: No cree en nada que no pueda ver.
- Nivel educativo: Tiene una licenciatura en Administración de Empresas por la Universidad de New York; y un diplomado en Contabilidad y Finanzas.
- Nivel cultural: Alto. Sabe tocar el piano, tiene un secreto interés en el teatro y gusta de las partidas de ajedrez.



- Costumbres: Sale a correr todas las mañanas y noches, con excepción de los viernes, días en los que siempre sale de fiesta. Va a visitar a su familia dos veces por semana y come con ella.
- Pasatiempos: le encanta el ejercicio y los deportes extremos, disfruta del día de platillos locos que comparte con Sophia y, en general, de pasar tiempo con ella. Le gusta mucho salir de fiesta los fines de semana.
- Aptitudes: Toca el piano maravillosamente y solía ayudar a practicar a Sophia después de sus clases; tiene gran habilidad para la negociación y el manejo de dinero. Es un seductor nato.
- Intereses: Le interesa ser un destacado corredor de bolsa y tener su propio negocio para poder dar clases de defensa personal y realizar deportes extremos. Quiere asegurarse un futuro donde no dependa de su padre y pueda cuidar de su hermana.

#### **CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:**

- Temperamento: Math es un joven sumamente seductor y con un carácter explosivo. En ocasiones, su seguridad y porte lo hacen intimidante. Es celoso y sobreprotector. Encantador, pero reservado con sus sentimientos.
- Actitud frente a la vida: Odia las injusticias y que alguien quiera controlarlo. No se rinde y siempre hace las cosas a su manera, aun cuando lastime a los demás sin darse cuenta. No confía en otras personas fácilmente.
- Conducta sexual: Tiene una vida sexual muy activa; no mantiene relaciones largas, pero siempre está conquistando a distintas mujeres.
- Normas morales: Como le cuesta confiar en las personas, cuando lo hace es muy leal, daría la vida por quienes quiere. Ama la independencia y el autocontrol.



- Complejos: Siempre ha sentido que debe probarse a sí mismo, ser mejor que su papá y proteger a su familia. Cree que no vale lo suficiente para que alguien lo quiera de verdad.
- Temores: Le tiene miedo al amor, al rechazo y a la soledad.
- Virtudes: Es leal, valiente, protector y muy inteligente. Tiene un gran sentido del honor.
- Manías y patologías: Tiene un trauma de niñez, pues cree que nunca podrá ser suficientemente bueno para nadie, debido a que su padre le reveló cuando era niño que no quería que naciera y que por su culpa se había arruinado la relación con su madre.
- Aspiraciones: Quiere ser alguien grande, que marque una diferencia en el mundo, proteger a su hermana y asegurarse de que ella cumpla todos sus sueños. Desea ser independiente y sentirse amado.

### **CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE**

**NOMBRE: Lianne Cohen**

### **CARACTERÍSTICAS SOCIALES**

#### **ORÍGENES**

Lianne es una joven de 19 años, hiperactiva, distraída, alegre y curiosa. Es leal y siempre apoya a su amiga, pero pronto deja de entender qué pasa en su vida, así que se mantiene al margen, esperando para ayudarla cuando ella se lo pida.

- Extracción social: Lianne es hija de un empresario de la industria automovilística; nació en una familia de muy buena situación económica.
- Zona geográfica: Siempre ha vivido en New York.
- Clase social actual: Su situación económica es favorable, depende directamente de su familia, que pertenece a una clase alta.



- Situación económica: Su familia siempre ha pertenecido a la clase alta, pero de unos meses para acá han comenzado a tener problemas económicos.
- Forma de vestir: Lianne siempre viste a la moda, coqueta.
- Amigos: Su mejor amiga es Sophia, aunque ella tiene muchas relaciones tanto en la escuela como fuera de ésta.
- Estado civil: Tiene una relación sin compromisos con Brandon, a quien su hermano detesta.
- Ocupación: Asiste a la Universidad de Nueva York, donde estudia artes visuales.
- Vivienda: Vive en una gran casa en el centro de Nueva York con sus padres, muy cerca de su amiga Sophia.
- Ámbito Familiar: Se lleva muy bien con su familia, adora a su hermano y lo extraña mucho ahora que no vive con ella. Su relación con su madre es muy cercana y le tiene un poco de temor a su papá. Sus padres se pelean todo el tiempo.
- Religión: Es creyente, pero no practicante. Trata de no meterse en problemas y por eso nunca medita acerca de este punto en particular.
- Nivel educativo: Asiste a la Universidad de Nueva York, donde estudia Artes Visuales.
- Nivel cultural: Medio. Es una joven aplicada y sabe mucho de arte; le gustan las expresiones artísticas, pero le aburre todo lo relacionado con historia y cultura.



- Costumbres: Lianne suele ir a clases de ballet dos días a la semana en las tardes, le encanta salir de fiesta y siempre está intentando llevarse a Sophia con ella.
- Pasatiempos: Le encanta el ballet, las fiestas, salir con su novio, ir de compras y al cine.
- Aptitudes: Es ágil y flexible, tiene talento para la pintura y el dibujo; es una buena amiga.
- Intereses: Sueña con viajar por el mundo y crear cosas útiles pero estéticas; su mayor deseo es formar una familia.

#### **CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:**

- Temperamento: Es una joven hiperactiva, distraída, alegre y curiosa. Siempre quiere ayudar a las personas, pero nunca sabe cómo hacerlo.
- Actitud frente a la vida: Es inocente; para Lianne no hay grandes problemas, todo tiene solución.
- Conducta sexual: A Lianne no le preocupa mucho el qué dirán. Ha tenido distintas relaciones, pero es fiel cuando está con alguien. Vive escondiendo su vida sexual de su sobreprotector hermano.
- Normas morales: Es muy leal y entregada, cuando está en una relación se compromete con la persona, es curiosa pero respeta el espacio personal de cada quien. La familia es lo más importante para ella.
- Complejos: Odia ser la más pequeña de la familia y cree que nadie la toma en serio.
- Temores: Le tiene pánico a la oscuridad y a los payasos.
- Virtudes: Es alegre y positiva. Cree en las personas y lucha porque sean felices.



- Manías y patologías: Su miedo a la oscuridad viene de un día que se quedó encerrada en el closet a oscuras y vio a su padre teniendo relaciones con una tía. Reprimió ese recuerdo.
- Aspiraciones: Quiere poner su propia escuela de arte y tener una gran familia.

### **CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE**

#### **NOMBRE: Dafne Kana Tyler**

Dafne es una artista que vive de su trabajo en el Museo Metropolitano de Arte Moderno de Nueva York, y pinta en su tiempo libre.

Nació en Atenas, Grecia, en un pequeño suburbio llamado Plaka, donde conoció a su actual esposo Nickolas Tyler. Tenía una relación muy cercana con su hija Sophia hasta hace tres años.

- Extracción social: Toda su infancia y juventud perteneció a la clase media, y vivió algunos problemas económicos.
- Zona geográfica: Nació en Plaka, un pequeño suburbio de Atenas, Grecia. Vivió ahí con su familia hasta que se casó.
- Clase social actual: Tiene una clase media alta, debido a su trabajo en el museo y al sueldo de investigador de su esposo.
- Situación económica: Su situación no era muy favorable cuando vivía en Atenas, pero al conocer a Nickolas y mudarse a New York ésta mejoró considerablemente.
- Forma de vestir: En el trabajo siempre viste de manera formal, con saco y falda, sin embargo, en sus tiempos libres prefiere la ropa sport.
- Amigos: Su mejor y única amiga en New York es la madre de Mathew y Lianne, Mónica, a quien conoció gracias a la relación de sus esposos.



- Estado civil: Está casada desde hace 20 años. Ama a su esposo, pero su relación se enfría cada vez más.
- Ocupación: Dafne es una artista que vive de su trabajo en el Museo Metropolitano de Arte Moderno de Nueva York, y pinta en su tiempo libre.
- Vivienda: Vive en una gran casa en el centro de Nueva York, con su esposo e hija.
- Ámbito familiar: No ve mucho a sus padres, que se quedaron en Grecia. Ama a su hija y a su esposo, pero debido a su trabajo tiene poco tiempo para compartir con ellos. Cada vez se aleja más de Sophia.
- Religión: Es católica practicante. Busca que su hija se acerque a su iglesia, pero no lo logra muy bien.
- Nivel educativo: Posgrado. Estudio Arte en la Universidad de Atenas y al llegar a New York se especializó en Historia del Arte.
- Nivel cultural: Alto. Es una mujer muy culta, amante de las artes y que vive de su trabajo en el Museo. Siempre se preocupó por despertar el interés de su hija en el conocimiento de su país de origen.
- Costumbres: Acostumbra pintar en su tiempo libre.
- Pasatiempos: Le encanta pintar, cocinar y asistir a exposiciones relacionadas con Grecia.
- Aptitudes: Es una artista nata, y una buena amiga.
- Intereses: Quiere ganar el puesto de directora del Museo donde trabaja; le importa mantener en Sophia el interés por su país de origen.



### **CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:**

- **Temperamento:** Dafne es reservada pero muy cálida, pocas veces pierde el control de sí misma y sabe escuchar.
- **Actitud frente a la vida:** Es valiente y toma lo que se le presenta; cree en la familia como un impulso, no como algo que te detiene.
- **Conducta sexual:** Su vida sexual con su esposo era muy activa, pero últimamente sólo vive para su trabajo.
- **Normas morales:** Es leal y tradicionalista. Cree que todo debe ser hecho de manera correcta, es muy fiel y espera lo mismo.
- **Complejos:** No es una persona acomplejada, sin embargo, siempre se ha sentido un poco culpable por haber dejado atrás a su familia en Grecia.
- **Temores:** Le tiene miedo a la soledad y al fracaso.
- **Virtudes:** Es paciente, cariñosa, inteligente y muy entregada.
- **Manías y patologías:** Tiene una obsesión con el orden y la limpieza.
- **Aspiraciones:** Desea ser directora del museo donde trabaja, y ver a su hija cumplir sus sueños.

### **CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE**

#### **NOMBRE: Nickolas Tyler:**

Es un hombre de 54 años, historiador, maestro e investigador de la universidad NYU. A los 34 años, es enviado por la Universidad a Atenas a realizar una investigación sobre la cultura griega, y ahí conoce a Dafne, su esposa.

Su relación con su hija Sophia siempre ha estado basada en el interés sobre la historia y el arte, siendo más un instructor que un padre.





- Extracción social: Toda su infancia y juventud perteneció a la clase media, y vivió algunos problemas económicos debido a que su padre no podía mantener un trabajo.
- Zona geográfica: Nació en Kansas y se mudó a New York para estudiar la universidad.
- Clase social actual: Tiene una clase media alta.
- Situación económica: Su situación económica no era muy buena, pero salió adelante gracias a su inteligencia y estudios.
  - Forma de vestir: Siempre viste semiformal; odia los trajes, así que sólo utiliza el saco.
  - Amigos: Su mejor amigo es Richard, el padre de Lianne y Math, aunque son muy diferentes.
  - Estado civil: Está casado desde hace 20 años. Ama a su esposa, pero su relación se enfría cada vez más y cree que lo engaña.
  - Ocupación: Es maestro e investigador de la Universidad NYU.
  - Vivienda: Vive en una gran casa en el centro de Nueva York, con su esposa e hija.
  - Ámbito familiar: Ama a su familia. Su relación con su hija mejoró considerablemente, sin embargo, ella no le tiene mucha confianza.
  - Religión: Es ateo.
  - Nivel educativo: Doctorado en Historia Antigua.
  - Nivel cultural: Alto. Es un hombre sumamente culto, ama la lectura, la investigación y la historia.



- Costumbres: Suele pasar mucho tiempo en su pequeña biblioteca.
- Pasatiempos: Le encanta leer y ver películas en casa.
- Aptitudes: Es un hombre muy deductivo e inteligente, no se le pasa nada por alto.
- Intereses: Mantener a su familia unida.

#### **CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:**

- Temperamento: Es amable y sincero. Casi nunca tiene problemas, pero la gente puede aprovecharse de su nobleza.
- Actitud frente a la vida: Es entregado y cree en trabajar por lo que quiere.
- Conducta sexual: Su vida sexual con su esposa era muy activa, pero últimamente se han alejado.
- Normas morales: Es leal y fiel.
- Complejos: Tiene temor a que lo abandonen, como lo hizo su madre cuando era niño.
- Temores: Al abandono y a la soledad.
- Virtudes: Es amable, cariñoso, trabajador y fiel.
- Manías y patologías: Tiene una obsesión con el orden de su pequeña biblioteca; nadie puede tocarla sin su permiso.
- Aspiraciones: Desea mantener unida a su familia más que ninguna otra cosa.



## **CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE**

### **NOMBRE: Perseo**

Perseo hijo de Dánae y Zeus, el dios del olimpo. Héroe de la Grecia antigua que mató a Medusa y rescató a Andrómeda, entre otras hazañas.

Es un joven con una valentía, hermosura y fuerza fuera de lo normal, debido a su mitad divina. Hace ya 25 años que reencarnó en esta época y mantiene un bajo perfil, tratando de llevar una vida mundana como policía de los Ángeles, bajo el nombre de Peter.

Conoce a Sophia cuando ésta descubre su verdadera identidad. Luego de un tiempo, acepta ayudarla en la búsqueda del resto de los dioses olímpicos para saldar una vieja deuda, y bajo la promesa de que ella lo ayudará a encontrar a Andrómeda y hacerla recordar su vida pasada.

## **3.5 Síntesis de episodios**

### **“OLIMPO”**

#### ***El regreso de los dioses***

**Guionista: Lilia Ángela Pérez Durán**

#### **Episodio 1: El despertar**

La vida de Sophia comienza a complicarse debido a los extraños sueños que la acosan. Las visiones sobre una vida antigua de dioses y seres míticos se hacen más intensas y parecen estar relacionadas con personas reales; eso comienza a asustar a Sophia, quien siente que le están advirtiéndole algo... la humanidad está en riesgo.

Mientras tanto, la atracción por Math es evidente para todos, pero su amistad de años, las relaciones fugaces de Math y el hecho de que aparentemente sólo la ve como una hermana pequeña, la mantienen lejos.



## **Episodio 2: Un nuevo enemigo**

Las visiones son cada vez más frecuentes. James, un nuevo prospecto amoroso en su vida, complica su relación con Math, que parece tener muchos problemas personales y se está convirtiendo en un hombre capaz de alejar a quienes más quiere, mientras su vida laboral no podría ser mejor.

Aparece un nuevo enemigo del pasado que busca la espada de los dioses. Sophia siente que la línea entre el sueño y la realidad está por desaparecer cuando él la confronta y la llama Atenea.

## **Episodio 3: Espada y pintura**

Dafne comienza a trabajar más tiempo debido a la intrigante similitud de la pintura de la diosa con su hija. Brandon y Lianne por fin formalizan, mientras Sophia, a pesar de su alegría por su nueva relación con James y la aparentemente buena respuesta de Math, no deja de preocuparse por Robert y empieza a investigar sobre la espada de los dioses.

## **Episodio 4: ¿Traición?**

Semanas de distanciamiento por parte de Dafne y su nuevo compañero en el museo, llevan a Tayler a pensar en una posible traición por parte de su esposa.

Los problemas en su casa acercan a Sophia con Math, quien le ayuda a investigar sobre sus sueños, una vez que ella le confiesa que está realmente asustada y no cree que el



tratamiento del doctor esté funcionando. A pesar de eso, el ambiente se vuelve tenso cada que James aparece, pues la relación de Sophia con él se vuelve cada vez más seria, mientras Math sigue con sus amigas semanales.

### **Episodio 5: Sueño profundo**

El tratamiento del doctor para ayudar a Sophia resulta contraproducente; la sume en un sueño profundo durante todo el día, lo que ocasiona que sus padres se preocupen y la internen. Dentro de sus visiones, Atenea se enfrenta de nuevo a Ares cuando intenta acercarse a Afrodita.

Una vez con su tía, Atenea trata de convencerla de salvar a la humanidad, llegando al acuerdo de que sólo si logra mostrarle el verdadero amor en la tierra, la ayudará.

Math, asustado por la situación de Sophia, comienza a aceptar que siente algo más que amistad y se esconde dentro de su nueva pareja, que parece poder ayudarlo a superar ese problema.

### **Episodio 6: Obsesión y realidad**

Como resultado de su investigación, Dafne está cada vez más obsesionada con la relación de su hija con Atenea, sin embargo, esto le puede costar el matrimonio. Trata de dejar de lado su obsesión y recuperar a su esposo, pero cada vez están más distantes y un malentendido los lleva a considerar la separación.



Sophia tiene problemas en la escuela y la situación en su casa la lleva a refugiarse en Math, quien le sugiere terapia psicológica cuando ella le confiesa que está empezando a dudar de qué es real y qué no. Al recibir una rotunda negativa, Math le ofrece ayudarla a investigar con tal de que no esté sola.

### **Episodio 7: Perseo**

Sophia investiga con Math, quien comienza a dudar de que su amiga tenga problemas psicológicos cuando la ve pelear con Ares y escucha cómo la llama y la fuerza aparentemente extraordinaria que posee.

Sophia acompaña a su mamá a una exposición en los Ángeles sobre la antigua Grecia, para encontrar algo más acerca de la espada de dioses, y ahí se encuentra con Peter, un policía que asegura ser Perseo y conocerla de toda la existencia.

Por otro lado, la relación de Math con Laila ha pasado de las dos semanas y parece ser más seria que ninguna otra, sin embargo, ¿está ella con él por amor, o por su relación con Sophia?

### **Episodio 8: Negación**

Sophia, impactada por lo ocurrido con Perseo, acepta la idea de ir a terapias con un psicólogo amigo de su padre. Por otro lado, la separación de sus padres parece inevitable y cuando conoce a la nueva novia de Math y la reconoce como Afrodita, su reacción provoca problemas con su amigo.

Lianne, sumida en su propia relación, apenas le hace caso, y Sophia ve refugio en James, con quien formaliza su relación,



alejándose aún más de Math. Entre la separación de su marido, problemas en el trabajo y la situación de su hija con el psicólogo, Dafne intenta dejar de lado su obsesión, sin embargo, descubre que su hija también ha estado investigando a la diosa de la mitología y comienza a atar cabos.

### **Episodio 9: Cumpleaños, visiones y besos**

El cumpleaños número 21 de Sophia llega y a pesar de sus malos presentimientos, no puede evitar la fiesta que Lianne organiza. Su amiga se siente culpable por haberse alejado y le promete el mejor festejo, sin embargo, poco puede hacer con la tensión que se genera cuando se juntan Math, Laila, James y Sophia.

La situación empeora cuando, en medio de la fiesta, Laila le dice a Sophia que sigue esperando que le demuestre que el amor existe en la tierra. Sophia, harta de la situación y de no entender qué pasa con ella, va y besa a Math frente a todos y colapsa, al recordar el momento del concilio y a un antiguo e importante mortal.

Mientras tanto, Dafne llega a casa y escucha a su esposo discutir con el padre de Math y Lianne, que asegura tener

pruebas de la infidelidad de su esposa, y comienzan una gran pelea que termina con Math tocando a la puerta con Sophia desmayada.



## **Episodio 10: Complicaciones**

Después de la noche de su cumpleaños, todo se ha complicado. Tayler corre a Math en un impulso, lo que no hace más que empeorar las cosas entre ella y Math, quien no entiende por qué Sophia lo besó, y ninguno sabe cómo seguir con su amistad a partir de ahí.

Por otro lado, James no quiere verla después de lo ocurrido en la fiesta y Sophia teme que termine su relación, sin embargo, tiene cosas más urgentes que atender.

Sus padres, aún con problemas, no la dejan tranquila con los estudios médicos; y Sophia, que ahora ha recordado todo, está dispuesta a hablar con Perseo, pues es el único que puede explicarle que ocurrió, cómo olvidó quién era y dónde están los demás dioses.

## **Episodio 11: Identidad**

Lo ocurrido con Math la ha alejado de él y parece ser que ha terminado con su amistad.

Mientras tanto, él trata de definir qué hará con sus sentimientos y qué pasará con su relación con Laila; el trabajo lo consume y lidia con las consecuencias de haber confrontado a su padre acerca de las mentiras que le contó a Tayler sobre Dafne.

Sophia y James dan por terminada su relación, pero intentan quedar como amigos.





Lianne se siente culpable por todos los problemas que ella y su familia han ocasionado en la vida de Sophia, y al mismo tiempo cree que a ella no le importa su amistad ni los problemas que tiene con Brandon.

Dafne comienza a vigilar a su hija de cerca y decide que debe llevarla a Grecia pronto, pues sólo ahí puede terminar esta extraña obsesión y acabar con las extrañas dudas que invaden su mente.

Gracias a Perseo, Sophia averigua que ella es la única de los doce dioses que reencarnó olvidando su vida pasada hasta el momento en que cumplió los 21 años, edad en la que, según la mitología, Atenea nació de la cabeza de su padre; y que esto fue una medida del consejo para evitar que ella influyera en la humanidad para evitar el juicio de los dioses.

## **Episodio 12: Sorpresas**

Ahora que Sophia sabe lo ocurrido en el concilio y que ella es la reencarnación de la diosa Atenea, pasa mucho tiempo con su amigo Perseo, quien está dispuesto a ayudarla a encontrar la espada de los dioses, la única arma con la que podría defenderse de ellos; a cambio de que lo ayude a encontrar a su amada Andrómeda, quien ha reencarnado sin memoria y cuyo paradero desconoce.



Después de semanas distanciados, se reconcilia con Math, pero le oculta lo que ha averiguado, fingiendo que los doctores resolvieron el problema.

Math no le cree, pero evita pelear de nuevo y le dice que escuchó a su jefe tener una junta donde mencionaba la espada de los dioses.

Sophia, confundida, le cuenta eso a Perseo y ambos deciden investigar al jefe de Math. Sin embargo, al salir de su casa para encontrarse con Perseo, la detiene una llamada de Lianne diciendo que está embarazada.

### **Episodio 13: Reunión... el tiempo corre**

Aunque las cosas con Math van mejorando, él está seguro de que Sophia le oculta algo, relacionado con ese nuevo policía que la sigue a todos lados, lo cual lo inquieta.

Laila no parece haber tomado mal su ruptura, pero no ha dejado de buscarlo y comienza a incomodarse, especialmente cuando se entera de que se citó con su jefe.

Sophia está dividida entre la investigación de los dioses y la noticia de Lianne sobre su aparente embarazo. Sabiendo que su amiga la necesita, decide ir con ella al ginecólogo y olvida la cita con Perseo para investigar al jefe de Math. Cuando Perseo la encuentra en la noche festejando con Lianne la falsa alarma, se la lleva de ahí directamente a Wall Street, donde tendrá lugar una reunión importante y le echa en cara sus prioridades.



Math se encuentra en su oficina clasificando unos papeles cuando ve a su jefe aproximarse, seguido de su ex novia; intrigado, se esconde en la oficina de su jefe para escuchar su conversación.

Sophia y Perseo entran a Wall Street y se dirigen a la oficina del jefe de Math, donde ven a Laila, Robert, Gregory Roussell y al Sr. Nicolson junto con otros desconocidos, quienes los descubren. Invitan a Sophia a pasar, excluyendo a Perseo, y todos se deshacen de su ropaje moderno, tomando su apariencia de dioses, mientras le comunican a Atenea que de acuerdo al concilio ocurrido miles de años atrás, le queda un año a la humanidad. Math observa pasmado lo ocurrido.

SERIE DE TELEVISIÓN



CAPÍTULO 1



## **3.6 Episodio 1**

### **3.6.1 Sinopsis**

Sophia es una joven normal, pero su vida se complica cuando sus sueños sobre dioses y seres mitológicos que ha tenido la mayor parte de su vida se intensifican; estos la persiguen de día y le provocan extraños desvanecimientos que sus amigos y su familia ya comienzan a notar.

Math, harto de la presión de su padre, ahora vive solo y parece tener una vida exitosa pero vacía, con aventuras semanales y cada vez una distancia mayor con su familia y Sophia.

Por su parte, Sophia no entiende por qué Math no puede dejar de verla como su pequeña hermana, pero tiene cosas más complicadas en mente, como entender que las visiones cada vez se parecen más a recuerdos de una vida pasada.



### 3.6.2 Carátula

## “OLIMPO” El regreso de los dioses

ORIGINAL: SERIE DE TELEVISIÓN  
 ADAPTACIÓN:-----  
 EDICIÓN LITERARIA: Lilia Ángela Pérez Durán

<u>Escenas:</u> 25
<u>Día:</u> 9
<u>Noche:</u> 14
<u>Parlamentos:</u> 245

### EPISODIO 1: “Sophia”

FECHA DE ENTREGA:  
 FECHA DE SUPERVISIÓN:  
 FECHA AL AIRE:

<p><b><u>PERSONAJES: 16</u></b>          SOPHIA/ ATENEA, MATH,          RICHARD, ZEUS/SR. NICOLSON.          POSEIDON/SR.ROUSSELL,          PROFESOR, LIANNE, CONDUCTOR          TV, REPORTERO, TRITÓN, MATH,          ALISSON, DAFNE, NICKOLAS,          CHOLE, ERA.</p>	<p><b><u>INTERIORES:</u></b>  <u>1 INT. OLIMPO. TARDE (SUEÑO) DÍA X</u>  <u>2 INT. RECÁMARA SOPHIA. MAÑANA. DÍA 1</u>  <u>3 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 1</u>  <u>4 INT. SALÓN DE CLASES. MAÑANA. DÍA 1</u>  <u>5 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 1</u>  <u>7 INT. COCHE LIANNE. TARDE. DÍA 1</u>  <u>8 INT. WALL STREET. TARDE. DÍA 1</u>  <u>10 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1</u>  <u>11 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1</u>  <u>13 INT. COCINA LIANNE. NOCHE 1</u>  <u>14 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1</u>  <u>15 INT. BIBLIOTECA CASA SOPHIA. NOCHE 1</u>  <u>16 INT. CARRO MATHEW. NOCHE 1</u>  <u>18 INT. RECÁMARA DAFNE . NOCHE 1</u>  <u>20 INT. SALA DEPARTAMENTO MATH. NOCHE 1</u>  <u>21 INT. SALA CASA SOPHIA. NOCHE 1</u>  <u>22 INT. BIBLIOTECA CASA SOPHIA. NOCHE 1</u>  <u>23 INT. RECÁMARA SOPHIA. NOCHE 1</u>  <u>24 INT. PASILLO OLIMPO. (SUEÑO) NOCHE X</u>  <u>25 INT. OLIMPO. (SUEÑO) NOCHE X</u></p>	<p><b><u>TOMA DE UBICACIÓN:</u></b></p>
<p><b><u>EXTRAS:</u></b>          12 ALUMNOS</p>	<p><b><u>EXTERIORES:</u></b>  <u>6 EXT.UNIVERSIDAD DE NEW YORK. TARDE. DÍA 1</u>  <u>11 EXT. PLAYA. DÍA (SUEÑO) DÍA X</u>  <u>17 EXT. CASA SOPHIA. NOCHE 1</u></p>	<p><b><u>F.B:0</u></b></p>
<p><b><u>SUEÑOS (FANTASIA): 3</u></b>  <u>1 INT. OLIMPO. TARDE (FLASH BACK) DÍA X</u>  <u>SUPER: Olimpo, 2 135 A.C.</u>  <u>11 EXT. PLAYA. DÍA (SUEÑO) DÍA X</u>  <u>SUPER: Olimpo, 2 287 A.C.</u>  <u>25 INT. OLIMPO. (SUEÑO) NOCHE X</u>  <u>SUPER: Olimpo, 2 287 A.C.</u></p>	<p><b><u>F.F: 0</u></b></p>	



### 3.6.3 Break Down

#### “OLIMPO” *El regreso de los dioses*

“SOPHIA”  
Autora: Lilia Ángela Pérez Durán

ESC.	HORARIO	SET O LOC.	PERSONAJES	SÍNTESIS
1	DÍA	<u>1 INT. OLIMPO. TARDE (SUEÑO) DÍA X SUPER: Olimpo, 2 135 A.C</u>	Zeus, Atenea	Zeus está recargado en su trono, llega Atenea, discuten, ella se retira.
2	DÍA	<u>2 INT. RECÁMARA SOPHIA. MAÑANA. DÍA 1</u>	Sophia	Sophia está acostada en la cama, despierta del sueño, habla con su perro y se levanta.
3	DÍA	<u>3 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 1</u>	Math, Richard	Math cierra un trato por teléfono, se levanta, se burla de Richard y se va.
4	DÍA	<u>4 INT. SALÓN DE CLASES. MAÑANA. DÍA 1</u>	Profesor, Yarla, Sophia	El profesor está dando clase, deja un trabajo en equipo, Yarla y Sophia hablan de eso y salen del salón.
5	DÍA	<u>5 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 1</u>	Math, Sr.Nicolson, Johnson	Math baja las escaleras a la máquina de golosinas, escucha la conversación del Sr. Nicolson y Johnson sobre una inversión e interviene, le da su tarjeta al Sr. Nicolson y se retira.
6	DÍA	<u>6 EXT. UNIVERSIDAD DE NEW YORK. TARDE. DÍA 1</u>	Sophia, Lianne	Se encuentran en el estacionamiento.
7	DÍA	<u>7 INT. COCHE LIANNE. TARDE. DÍA 1</u>	Sophia, Lianne	Platican dentro del coche camino a casa de Lianne. Sophia llama por teléfono a su mamá.



ESC.	HORARIO	SET O LOC.	PERSONAJES	SÍNTESIS
8	DÍA	<b><u>8 INT. WALL STREET. TARDE. DÍA 1</u></b>	Sr. Nicolson, Secretaria	El Sr. Nicolson se acerca a la secretaria, le pregunta sobre Math y le pide localizarlo para el día siguiente.
9	Corte comercial 1			
10	NOCHE	<b><u>10 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1</u></b>	Lianne, Sophia, Conductor, Reportero, Sr. Roussell	Sophia lee un libro y Lianne ve las noticias. Ambas ven una entrevista del Sr. Roussell y Sophia se desmaya.
11	DÍA	<b><u>11 EXT. PLAYA. DÍA (SUEÑO) DÍA X</u></b>	Tritón, Atenea, Poseidón	Atenea habla con Tritón, aparece Poseidón, discuten y ellos regresan al mar.
12	NOCHE	<b><u>12 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1</u></b>	Math, Alisson, Lianne, Sophia	Math llega a su casa y encuentra a Sophia desmayada. Lianne y Alisson intentan despertarla. Math se acerca, Sophia despierta y ellas los dejan solos.
13	Corte comercial 2			
14	NOCHE	<b><u>14 INT. COCINA LIANNE. NOCHE 1</u></b>	Lianne, Alisson	Conspiran para unir a Sophia con Math.
15	NOCHE	<b><u>15 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1</u></b>	Math, Sophia	Platican sobre los desmayos de Sophia sentados en el sillón.
16	NOCHE	<b><u>16 INT. BIBLIOTECA CASA SOPHIA. NOCHE 1</u></b>	Dafne, Nickolas	Nickolas está en la biblioteca y entra Dafne a avisarle de la cena. Platican sobre cómo se conocieron.
17	NOCHE	<b><u>17 INT. CARRO MATHEW. NOCHE 1</u></b>	Sophia, Math	Camino a casa de Sophia, platican sobre el trabajo de Math y la forma en que él ve a Sophia.





ESC.	HORARIO	SET O LOC.	PERSONAJES	SÍNTESIS
18	NOCHE	<b><u>18 EXT. CASA SOPHIA. NOCHE 1</u></b>	Sophia, Math	Bajan del coche y Math la acompaña a la puerta, platican y se despiden.
19	NOCHE	<b><u>19 INT. RECÁMARA DAFNE. NOCHE 1</u></b>	Sophia, Dafne	Dafne está doblando la ropa, entra Sophia, platican de su día y de los desmayos de Sophia. Ella sale a buscar a su papá.
20	NOCHE	<b><u>20 INT. SALA DEPARTAMENTO MATH. NOCHE 1</u></b>	Math, Chloe	Math llega a su departamento y Chloe lo está esperando, le reclama y él la ignora y la invita a su recámara.
21	NOCHE	<b><u>21 INT. SALA CASA SOPHIA. NOCHE 1</u></b>	Nickolas, Sophia	Nickolas está sentado en la sala, Sophia entra y lo asusta. Se saludan y ella le pide un libro.
22	NOCHE	<b><u>22 INT. BIBLIOTECA CASA SOPHIA. NOCHE 1</u></b>	Nickolas, Sophia	Sophia y Nickolas caminan entre las estanterías y discuten sobre Math. Sophia toma el libro y sale.
23	NOCHE	<b><u>23 INT. RECÁMARA SOPHIA. NOCHE 1</u></b>	Sophia	Sophia sale del baño en pijama, se acomoda en la cama y toma el libro. Se queda dormida.
24	NOCHE	<b><u>24 INT. PASILLO OLIMPO. (SUEÑO) NOCHE X</u></b>	Atenea, Apolo	Atenea camina por el pasillo apresurada. Apolo le cierra el paso y discuten.
25	NOCHE	<b><u>25 INT. OLIMPO. (SUEÑO) NOCHE X</u></b>	Atenea, Era, Poseidón, Apolo, Zeus, Artemisa	Zeus está en su trono hablando con Poseidón, Era y Artemisa. Entran Atenea y Apolo, Atenea le reclama a Zeus y Era interviene; discuten sobre el diluvio y Atenea confronta a Zeus.



### 3.6.4 Guión

**FADE IN**  
**CORTINILLA DE ENTRADA**  
**BLOQUE 1**  
**1 INT. OLIMPO. TARDE (SUEÑO) DÍA X**

“SUPER: Olimpo, 2 135 A.C”

Está Zeus recargado en el respaldo de su trono, de pie, mirando el atardecer. Las columnas suben hasta desaparecer en las nubes. A su espalda se ve un círculo con once pequeños tronos. Se escuchan pasos apresurados en el suelo de mármol. Zeus sonríe.

**ZEUS**

Me encanta el trabajo que hace Apolo con los atardeceres... ¿A ti no Atenea?

**ATENEA**

(Seria)  
Padre...

**ZEUS**

(Divertido)

Por tu tono, sospecho que has estado hablando con Prometeo... o  
¿Acaso me equivoco hija mía?

ZEUS voltea a ver a ATENEA que, enojada, se detiene en medio del recinto.

**ATENEA**

(Tranquila)

Por supuesto que he hablado con él padre. No entiendo su decisión, usted siempre ha sido un dios justo. ¿Por qué actuar con semejante crueldad?

ZEUS se sienta lentamente en su trono, junta las manos debajo de la barbilla y la observa tranquilamente.



## **ZEUS**

Hija, me atrevo a decir que no estás pensando con claridad, algo poco común en ti. ¿Acaso no fue Perseo quien entró a hurtadillas al taller donde trabajabas con Hefestos para robar el fuego, así como otras de tus artes, y se las llevó a los humanos en contra de mi voluntad? ¿Acaso no intentó engañarme para beneficiarlos a ellos?

ATENEA lo mira fijamente, sin titubear.

## **ATENEA**

Sí padre, pero...

## **ZEUS**

¿Acaso ya se arrepintió de tal osadía?

## **ATENEA**

(Impaciente)

No, claro que no, y no lo hará. Pero me explicó sus razones y lo comprendo. Padre, no podemos privar al hombre de semejantes dones. Son tu creación, ¡lo necesitan para sobrevivir!

## **ZEUS**

Esos privilegios deben ser conservados sólo para los dioses...

## **ATENEA**

(Enojada)

¿Eres tú o es Era hablando por ti? ¡No puedo creer que le hagas esto!  
¡Toda la eternidad! ¡Es demasiado castigo cuando su único pecado fue atreverse a darles a esas pobres criaturas aquello que tú no les diste por temor a tu esposa!

ZEUS se levanta rápidamente, observa a su hija muy enojado. ATENEA se da cuenta y baja la cabeza.

## **ZEUS**

¡BASTA! No te permito que me hables en ese tono... ¡recuerda tu lugar! No voy a tolerar que una diosa que apenas salió de la infancia cuestione mis decisiones. Soy tu señor y me debes respeto... Parece que lo olvidas constantemente.



ATENEA levanta la mirada levemente y ZEUS se tranquiliza un poco. Se acerca a ella y acaricia su rostro.

**ZEUS**

Hija mía, debes comprender, no puedo dejar que me desobedezcan de esa forma. Perdería el control del Olimpo y sabes bien que mis hermanos están a la espera de arrebatarme el trono.

**ATENEA**

(Arrepentida)

Lo sé padre, y lo siento tanto. Es sólo que no me gusta pensar en ti como alguien cruel.

**ZEUS**

Pequeña, yo dejé mi mayor creación en tus manos. Los humanos son tu encargo y confío en tu criterio, sin embargo, la decisión ya está tomada y Prometeo pagará por su osadía. Pero puede agradecer que debido a que eres tú quien me lo pide, reduciré su castigo a 2500 años.

**ATENEA**

Gracias padre, es más de lo que esperaba.

ZEUS se aleja y se vuelve a sentar en el trono. ATENEA lo observa dudosa.

**ATENEA**

Padre, respecto a Poseidón...

**ZEUS**

(Intolerante)

Atenea, no me presiones... ya tentaste mi paciencia demasiado esta tarde. Retírate, me parece que Afrodita te buscaba en el Eliseo.

ATENEA sonríe, sale del lugar y ve cómo el sol termina de ocultarse, recibiendo en la cara los últimos rayos de luz del día.

DISOLVENCIA A:



**2 INT. RECÁMARA SOPHIA. MAÑANA. DÍA 1**  
“SUPER: New York, 2013.”

SOPHIA está acostada en la cama, dormida. Suena el despertador y, molesta, estira la mano para apagarlo.  
Abre los ojos y se tapa la cara con la almohada.

**SOPHIA**

(Molesta)

Malditos sueños...

Se remueve en la cama, su perro ladra, se sube a la cama y comienza a lamerla.

**SOPHIA**

(Ríe)

Está bien Max, está bien, ya me levanto.

Acaricia al perro y se levanta de la cama. Se estira y se dirige al baño.

CORTE A

**3 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 1**

Math está sentado en su cubículo realizando una llamada y asesorando a un gran cliente.

**MATH**

(Jovial)

No, no Frank, ¿te puedo llamar Frank, cierto? Sí... gracias.

Como te decía, no debes esperar. Es verdad que las acciones de Wallas Company están por los suelos, pero hablé con Kido y me confirmó que este mes se van a ir para arriba... no vas a tener otra oportunidad como ésta... muy bien, entonces te lo apunto en este momento... excelente.

Te lo digo Frank, esa decisión nos hará ricos a los dos.

Cuídate amigo.

MATH se recarga en el respaldo de su silla y lanza un puñetazo al aire en señal de triunfo. Se levanta tranquilamente, toma su taza de café y se afloja la corbata mientras voltea al cubículo de al lado.



**MATH**

(Burlón)

¿Escuchaste eso? Acabo de cerrar el trato con Frank Stevens, ese trato que estuviste buscando por dos meses, el que me va a dar un aumento, justo ése. ¿No me vas a felicitar?

**RICHARD**

Cállate, no me interesa. Yo estoy por cerrar la venta del año.

MATH se asoma a ver la pantalla de RICHARD.

**MATH**

(Ríe)

Sí, pero del año pasado. Esa empresa firmó una división para el mes que viene, sus acciones ya no están a la venta, a menos que ya sea accionista.

RICHARD se acerca a revisar los datos en su pantalla y, sorprendido, toma el teléfono. MATH se aleja tranquilamente.

CORTE A

#### **4 INT. SALÓN DE CLASES. MAÑANA. DÍA 1**

Vemos a Sophia sentada en la banca del salón, adormilada y recargada en su brazo, escuchando al profesor.

**PROFESOR**

Es importante que tengan presente los procesos históricos y políticos de cada potencia del mundo, para que sepan cómo afectó eso en su ideología y nacionalismo.

Sophia se endereza y garabatea en el cuaderno. Sin darse cuenta, dibuja un búho con las alas abiertas. Su amiga la interrumpe en medio del dibujo.

**YARLA**

¡Hay Sophia!, ¿escuchaste al profesor? Ahora tenemos que armar por equipos una estrategia política sobre qué hubiéramos hecho para evitar la segunda guerra mundial... en una semana.



### **SOPHIA**

SOPHIA voltea a verla cansada.

Como si no tuviéramos suficiente tarea encima; además, mi mamá quiere que le ayude con una exposición en el museo este fin de semana. Pero está bien, nos vemos el lunes en la tarde en mi casa para armar la expo, ¿te parece?

Ambas se levantan y comienzan a guardar sus cosas.

### **YARLA**

Sí, seguro. Llevo algunas ideas. Nos vemos.

YARLA toma sus cosas y sale. SOPHIA la ve, toma su mochila y marca por teléfono.

### **SOPHIA**

¿Lianne? Voy saliendo, te veo donde siempre, ¿no? No traigo carro, lo llevaron al taller... sí... sí, ahí te veo Lia, gracias.

CORTE A

## **5 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 1**

MATH baja las escaleras hacia la máquina de café, introduce las monedas y la máquina no le da nada... Molesto, la golpea, pero no funciona.

### **MATH**

(Molesto)

Maldita porquería, ¿cuándo la van a arreglar? ¡Lleva dos semanas sin funcionar!

Se da la vuelta y se dirige a las escaleras para bajar a recepción. Suena su teléfono y en la pantalla aparece el nombre de Chloe. MATH hace cara de fastidio y contesta.



### **MATH**

¡Hola hermosa! Sí, sí... lo siento. No nena, no te confundas, sólo fue una noche, si quieres otra, así te veo en mi casa... ¡hey! tranquila linda, ya sabes cómo funciona... ¿ok? Sí, a las nueve en mi casa... no no voy a cenar contigo, ya tengo un compromiso. Adiós, sí, besos.

MATH baja las escaleras y llega a recepción. Al encaminarse a la máquina de café que se encuentra por la puerta, pasa junto a dos señores que discuten acerca de una inversión.

### **SR. NICOLSON**

El maldito de Gregory Roussell está por comprar los astilleros de Mackoins, eso incrementaría su capital porque el resto tendríamos que comprarle los barcos a él. Y dominaría el océano, como siempre ha hecho.

### **JOHNSON**

No lo dejaremos señor Nicolson, vamos a adelantarnos. Compremos todas las acciones de la empresa antes que el señor Roussell y evitemos que consiga los astilleros.

MATH sigue su camino, pero sonrío con suficiencia al escuchar la conversación. Llega a la máquina y se prepara su café mientras medita. Al terminar, decidido y seguro de sí mismo, regresa a donde se encuentran los dos señores.

### **MATH**

Disculpen, no pude evitar escuchar su conversación. Mi nombre es Mathew Cohen.

MATH extiende su tarjeta.

### **MATH**

Soy asesor de bolsa y me gustaría darles un consejo respecto a los astilleros.

JOHNSON va a interrumpirlo, pero el Sr. Nicolson con un movimiento de cabeza lo detiene.





### **MATH**

Me parece que su intención es adelantarse a su opositor para comprar las acciones de los astilleros, cosa que evidentemente significaría desembolsar una gran cantidad de dinero, que no dudo que posea, pero eso siempre es un punto a considerar. En este caso, más que una inversión, podría significar una pérdida de tiempo. La regla de oro en la bolsa es nunca actuar impulsado por sentimientos, y me parece que en eso fundamenta su decisión.

Mi recomendación para usted sería que en vez de comprar los astilleros, le ofrezca al señor Mackoin una alianza a la que no podrá negarse, y que sin desembolsar tanto, le dará a usted un dominio directo sobre el señor Roussell, que deberá pagarle a usted la manufactura de sus preciados barcos.

Ambos lo observan entre aturridos e impresionados.

### **MATH**

Bueno, si le parece acertado mi consejo y necesita cambiar de asesor...

MATH mira significativamente a Johnson.

### **MATH**

En la tarjeta viene mi número y estaré encantado de apoyarlo en la transacción. Hasta luego, que tengan buena tarde.

MATH se aleja de ellos con paso seguro.

### **JOHNSON**

Mocoso insolente, seguramente no sabe ni quién es usted. Debería correrlo señor Nicolson.

### **SR. NICOLSON**

(Interesado)

Ya decidiré yo qué hacer con el muchacho. Nos vemos en una hora en la oficina, hay algunas cosas que debo considerar.

Se despiden con un apretón de manos y el señor Nicolson se dirige al elevador.



CORTE A

### **6 EXT.UNIVERSIDAD DE NEW YORK. TARDE. DÍA 1**

SOPHIA sale de la universidad y se dirige al estacionamiento donde está el carro de LIANNE. Sonríe al verla y se apresura para llegar.

**SOPHIA**

(Alegre)

Vaya, es la primera vez que realmente llegas a la hora. ¿Qué? ¿Hoy no vino tu príncipe azul?

**LIANNE**

¡Ash! ¡Calla! Sí vino. Llegó bien temprano con su novia, el muy imbécil. Ya lo decidí, a partir de hoy ya no me importa.

LIANNE rodea el coche y ambas se suben.

CORTE A

### **7 INT.COCHÉ LIANNE. TARDE. DÍA 1**

**SOPHIA**

(Ríe)

Eso dijiste la vez pasada. Entiende que llevan casi un año, a menos que tengas un hechizo en la mochila, Tamara no desaparecerá.

LIANNE enciende el coche y arranca.

**LIANNE**

Bueno, yo confío en que él se dará cuenta de que soy yo a quien necesita.

**SOPHIA**

No cambias. Oye, por aquí no llegas a mi casa.

**LIANNE**

Claro que no tonta, llegas a la mía. Vas a cenar con nosotros el día de hoy.



**SOPHIA**

(Molesta)

¡Gracias por avisarme! ¿Qué tal que tenía una cita o algo?

**LIANNE**

(Ríe burlona)

Como dice MATH, el día que tú tengas una cita, él llevará a sus nietos de chaperones. A menos que fuera con James, pero no le haces caso.

**SOPHIA**

(Sarcástica)

Ja, Ja, tu hermano es un tarado y no es tan imposible que tenga citas, sólo que no hay nadie que me llame la atención... y bueno, James no sé, es algo raro con él.

**LIANNE**

Ajá, siempre es raro con todos para ti, y quien sí te llama la atención es un tarado que, por cierto, estará en mi casa hoy en la cena.

SOPHIA la ve con mala cara, pero saca el celular y le marca a su mamá.  
LIANNE le sonrío.

**SOPHIA**

¿Mamá? Hola. Oye, hoy iré a cenar a casa de Lia... sí, sí, ellos me regresan. Adiós ma.

SOPHIA voltea a ver a su amiga.

**SOPHIA**

Listo Lia, ya no será un secuestro como tal. Sólo no dejes que tu hermano me torture demasiado, ¿ok?

**LIANNE**

(Ríe)

Ya en serio amiga, yo no sé cuándo me harás caso. Si le dijeras que te gusta, te aseguro que se vuelve monógamo.



**SOPHIA**

(Ríe)

Antes se acaba el mundo.

**LIANNE**

¡Ohh!, pero ahora no negaste que te gusta.

SOPHIA le lanza una mirada asesina.

CORTE A

**8 INT. WALL STREET. TARDE. DÍA 1**

EL SEÑOR NICOLSON sale del elevador y se acerca a su secretaria. Le entrega la tarjeta de Math.

**SR. NICOLSON**

Necesito que me localice a este muchacho y en qué departamento trabaja.

La secretaria toma la tarjeta y lee el nombre.

**SECRETARIA**

(Sonrojada)

Ah Math, sí claro que lo conozco... trabaja en el segundo piso. Es un joven muy agradable.

El Sr. Nicolson se le queda viendo serio.

**SR. NICOLSON**

(Bromista, pero serio)

Qué bueno que lo conoce tan bien, así le será más fácil localizarlo.

La secretaria se apena y baja la cabeza.

**SR. NICOLSON**

Lo quiero mañana a las 9 en mi oficina. ¿Está claro?

**SECRETARIA**

(Nerviosa)

Eh, sí, sí señor.



CORTE A

## COMERCIALES 1

### BLOQUE 2

#### 9 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1

Se encuentran Sophia y Lianne sentadas en la sala. Sophia lee un libro mientras Lianne pasa los canales de la televisión, sin encontrar nada de su agrado.

**LIANNE**

(Aburrida)

Deberíamos poner una película.

**SOPHIA**

(Sin levantar la vista del libro)

Tu mamá dijo que ya casi estaría la cena, no nos daría tiempo.

**LIANNE**

¿Cómo puedes leer todo el tiempo?, ¿no te aburres?

**SOPHIA**

(Sin levantar la vista del libro)

No.

LIANNE, molesta, le baja el libro.

**LIANNE**

Ya está bien, mínimo abúrrete conmigo viendo las noticias.

SOPHIA sonrío y cierra su libro. El conductor del noticiero habla acerca del empresario de la industria marítima.

**CONDUCTOR**

En otras noticias, el magnate de la industria marítima Gregory Roussell, planea ampliar su imperio por los siete océanos. Se dice que está en tratos con el dueño de astilleros Mackoin, así que pronto el señor Roussell no sólo dominará la hotelería marítima, sino que también se integrará al negocio de la construcción de barcos.

Tenemos una entrevista con el Sr. Roussell, vamos contigo Mark.



**LIANNE**

Aburrido...

LIANNE va a cambiar de canal, pero SOPHIA la detiene.

**SOPHIA**

Espera, quiero escuchar esa entrevista...

Vemos en pantalla al REPORTERO que habla a la cámara presentando al SR. ROUSSELL.

**REPORTERO**

Buenas noches, estamos con el Sr. Roussell, miembro de una familia que ha dominado los mares desde hace muchos años.

El REPORTERO se dirige al SR. ROUSSELL.

**REPORTERO**

(Se dirige al Sr. Roussell)

Sr. Roussell, el mar ejerce una extraña fascinación para usted y su familia, ¿o me equivoco?

**SR. ROUSSELL**

(Ríe)

Por supuesto, no tienes idea de cuánto...

El SR. ROUSSELL voltea a ver directamente a la cámara y al momento en que SOPHIA establece contacto visual con él, empieza a sentirse mareada y se toma la cabeza debido al gran dolor que siente. LIANNE la observa preocupada.

**LIANNE**

¿Sophie?, ¿estás bien?

**SOPHIA**

Sophia se levanta.

No... yo... agh... duele mucho... no me siento bien.

LIANNE se levanta espantada.



## **LIANNE**

Espera, iré por mi madre.

LIANNE comienza a caminar, pero SOPHIA se desmaya. LIANNE la escucha caer y regresa hacia ella. SOPHIA ve cómo LIANNE la observa asustada antes de que la consuma la bruma.

DISOLVENCIA A:

### **10 EXT. PLAYA. DÍA (FLASH BACK) DÍA X**

“SUPER: Olimpo, 2 287 A.C”

Vemos a ATENEA sentada en una roca platicando con TRITÓN.

## **TRITÓN**

¿A qué vienes Atenea? Es raro verte por estos lares, además, sabes que mi padre no te tiene mucho afecto. Aún no supera que los griegos te eligieran sobre él.

## **ATENEA**

Lo sé Tritón, pero no es mi culpa. Fue una competencia justa, pero tu padre nunca ha sabido ver qué es lo que realmente necesitan los humanos. Pero respondiendo a tu pregunta, no venía a verlo a él, sino a ti.

Sé que no soy la sobrina favorita de Poseidón, y que no escuchará un consejo de mi parte, pero si tú le hablas, tal vez.

## **TRITÓN**

Ni hablar, la última vez que intercedí por ti me mantuvo encerrado en el fondo por dos años, sólo Tetis se atrevió a ayudarme.

## **ATENEA**

Yo siento eso, pero en esta ocasión no es por mí, es por los humanos. Llegó a mí que Poseidón planea lanzar un diluvio sobre la humanidad, ¡no podemos permitirlo! Morirán.

POSEIDÓN sale del océano caminando lentamente. ATENEA le dedica una pequeña reverencia.



**ATENEA**  
(Educada)

**POSEIDÓN**

No tienes que fingir educación, conozco de sobra tu mal comportamiento, será mejor que vayas aceptando que tu amada humanidad ha llegado a su fin. Porque ése es justamente el plan Atenea, que desaparezcan de la faz de la tierra para que podamos repoblarla.

Se acerca a ellos y voltea a ver a Tritón.

**ATENEA**

No puedes hacer eso, ¡mi padre no lo permitirá!

POSEIDÓN la voltea a ver como quien ve a una niña berrinchuda.

**POSEIDÓN**

(Severo)

Por mucho que me cueste aceptarlo, la idea es de tu padre, y por primera vez en mucho tiempo Hades y yo estamos de acuerdo. ¿Y tú?  
¿Me vas a decir que plenas interceder por tu prima de nuevo?

TRITÓN lo observa asustado, e incómodo voltea a ver a ATENEA y le pide perdón con la mirada.

**TRITÓN**

No, en esta ocasión está sola.

ATENEA lo observa dolida, y TRITÓN desaparece en el océano.

**ATENEA**

Sé que lo que dices es falso, mi padre no sería capaz.

**POSEIDÓN**

Tu padre está cansado de tus berrinches y de los estúpidos humanos. Y tú, imprudente y creída muchacha, deberías hacerle honor a tu título de diosa de la sabiduría y dejar de meterte en asuntos de adultos.

POSEIDÓN comienza a caminar hacia el mar y la voz de Atenea lo detiene.





## **ATENEA**

También soy diosa de la guerra estratégica, no lo olvides, y puedes estar seguro tío, ¡no perderé!

FUNDIDO A

### **11 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1**

MATH entra en la sala donde está Sophia acostada en el sillón. LIANNE y su mamá, Alisson, la rodean.

**MATH**

(Alegre)

¡Ya llegué familia!

Su hermana y su mamá lo ignoran.

**MATH**

(Desanimado)

Vaya, no era el recibimiento que esperaba, pero un hola habría bastado.

**ALISSON**

(Molesta)

Ahora no Math... no ves que Sophia se acaba de desmayar.

MATH se altera y se acerca a ellas rápidamente.

**MATH**

¿Qué pasó?

**LIANNE**

No lo sé, estábamos tranquilas viendo las noticias y de pronto le empezó a doler mucho la cabeza y se desmayó. Lleva como cinco minutos inconsciente.

MATH pasa entre su madre y LIANNE para acercarse a SOPHIA, la mueve despacio.

**MATH**

Sophie... Sophie...



**LIANNE**

(Molesta)

Ya intentamos eso genio, pero no funciona.

MATH la voltea a ver molesto y va a decir algo, cuando SOPHIA comienza a despertar.

**MATH**

¿Sophie? Dios, nos espantaste pequeña.

**SOPHIA**

(Confundida)

¿Math? ¿De dónde saliste?

SOPHIA se endereza y se sienta bien en el sillón. Observa a todos confundida y comprende.

**SOPHIA**

¿Cuándo tiempo estuve inconsciente?

**ALISSON**

Como cinco minutos cielo. Deberías decirle a tu madre que te lleve a ver un doctor.

**SOPHIA**

¡Ah!, no se preocupe, no es la primera vez que pasa, estoy bien.

MATH la ve molesto.

**MATH**

¿Cómo que no es la primera vez? ¿Por qué no me habías dicho nada pequeña?

**SOPHIA**

(Sarcástica)

¡Oh perdona, no sabía que tenías la exclusiva de mi vida! Y no me digas ¡pequeña!

**MATH**

¡No te pongas así, sólo estoy preocupado por ti!



**LIANNE**

¡Hey! Math, no le grites.

**MATH**

No necesita que la defiendas enana.

LIANNE hace amago de contestarle, pero su mamá los interrumpe.

**ALISSON**

Vamos, acompáñame a la cocina hija, ya que Sophie está bien, sigamos con la cena, para que no tenga que regresar muy tarde.

LIANNE la ve molesta, pero accede y ambas se retiran a la cocina.

CORTE A

**COMERCIALES 2**

**BLOQUE 3**

**12 INT. COCINA LIANNE. NOCHE 1**

Entran LIANNE y ALISSON a la cocina y se ponen a terminar la cena.

**LIANNE**

Eso no fue justo mamá, ¿por qué se tiene que quedar él con ella?, ¡es mi mejor amiga!

**ALISSON**

(Pícara)

Sí, pero si quieres que sea tu cuñada tienes que dejarlos solos más seguido. Ahora deja de comportarte como niña y saca la lasaña del horno.

**LIANNE**

(Ríe)

¿Tú crees que terminen juntos en algún momento?

**ALISSON**

(Suspira)

La verdad no lo sé nena, su madre y yo estaríamos encantadas, pero los dos son muy necios. Ahí entras tú, tienes que ayudarles a abrir los ojos.



## **LIANNE**

Eso intento, pero es trabajo para profesionales.

Ambas ríen fuertemente.

CORTE A

### **13 INT. SALA LIANNE. NOCHE 1**

MATH y SOPHIA están sentados viendo la televisión, sin hablar.

#### **MATH**

Vamos monstruo, no vas a estar toda la noche sin hablarme.

SOPHIA voltea seria y le enseña la lengua. MATH sonrío un momento y se vuelve a poner serio.

#### **MATH**

(Preocupado)

Es en serio Sophie, me preocupas. No es normal que te desmayes así, deberías ver un médico.

SOPHIA suspira y recarga la cabeza entre las manos.

#### **SOPHIA**

No creo que lo que tengo se solucione con ir al doctor. Creo que más bien necesito un psicólogo.

#### **MATH**

(Confuso)

¿Por qué lo dices?

#### **SOPHIA**

Si te cuento, vas a decir que estoy loca.

#### **MATH**

(Bromista)

Bueno, eso no es nuevo, pero ¿por qué lo dices en esta ocasión?

SOPHIA lo voltea a ver seria.



**SOPHIA**

No lo sé, he estado teniendo sueños extraños, me confunden.

**MATH**

¿Extraños? Todos los sueños son extraños, ¿qué tiene que ver eso con tus desmayos?

**SOPHIA**

No son sólo sueños, aquí viene lo loco. Cada que me duermo siento como si... ¿viviera otra vida? Y me despierto muy cansada, pero bueno, fuera de mi estado de zombi constante no pasaba nada. Pero hace unos tres días iba caminando por la calle, de pronto alguien se cruzó frente a mí y cuando desperté estaba en un café con un señor y su hija viéndome preocupados.

**MATH**

¿Y qué tienen que ver los sueños con esto? ¿Te estás desmayando por no dormir bien?

SOPHIA ríe.

**SOPHIA**

No, no creo. El punto es que cuando me desmayo pasan minutos, pero yo sueño. Vienen a mí escenas igual de nítidas que en mis sueños.

**MATH**

¿Y de qué son esos sueños?, ¿por qué dices que son raros?

**SOPHIA**

¿Estás listo? Sueño con dioses mitológicos, ya sabes, Zeus, Poseidón, ese tipo de personajes.

MATH la ve serio un momento, pero después sonríe como aguantando la risa.

**MATH**

Todo el tiempo sueñas con esos... ¿tipos?

**SOPHIA**

(Juguetona)

No son tipos; son dioses, más respeto.



**MATH**  
(Riendo)

Mira, no importa si eres un oráculo o sólo estás chiflada.

SOPHIA le pega en el hombro fingiendo estar molesta.

**MATH**

¡Auch! Bueno, lo que quiero decir es que, sea como sea, lo descubriremos, ¿está bien? Pero por el momento tienes que prometerme que te vas a cuidar. Ya sabes cómo se pone Lianne, si algo te pasa, nos mataría a todos.

SOPHIA sonrío y se recarga en su hombro.

**SOPHIA**  
Gracias Math.

MATH la observa tiernamente.

**MATH**  
De nada monstró, ahora ven, ¡vamos a cenar!

CORTE A

### **15 INT. BIBLIOTECA CASA SOPHIA. NOCHE 1**

NICKOLAS está sentado detrás del escritorio con un libro frente a él y un bulto de exámenes. Entra DAFNE, lo observa, sonrío, camina hacia él y le pone una mano en el hombro.

**DAFNE**  
Hola, disculpe joven, ¿de casualidad sabrá en qué estante puedo encontrar algún libro sobre la economía en la Grecia antigua?

NICKOLAS voltea a verla y sonrío ampliamente.

**NICKOLAS**  
(Serio)

Por supuesto que puedo enseñarle en dónde encontrar dicho libro.

NICKOLAS la agarra de la cintura y la acerca a él.



**NICKOLAS**

(Sugerente)

En realidad, puedo enseñarle muchas otras cosas.

DAFNE se ríe y lo besa levemente.

**DAFNE**

(Molestándolo)

No recuerdo que fueras tan lanzado la primera vez que nos vimos; en realidad, cuando me preguntaste por ese libro creí por un momento que querías conocerme. Claro que cuando encontraste tu libro y te fuiste, pensé: ¡Que idiota!

**NICKOLAS**

(Riendo)

Afortunadamente tú pensaste por los dos y me dejaste tu número en el libro.

La besa.

**DAFNE**

Ya ves... algo me decía que si te dejaba ir, no tendría libros suficientes en mi vida.

DAFNE lo besa en la coronilla.

**DAFNE**

Ya deja esos exámenes y ven a cenar, que ya está listo.

DAFNE camina hacia la salida de la biblioteca.

**NICKOLAS**

¿Y Sophia?

DAFNE se detiene en la puerta

**DAFNE**

Me llamó en la tarde, dijo que cenaría con Lianne.

NICKOLAS gruñe molesto.



**NICKOLAS**

(Molesto)

¿Con Lianne o con Mathew? Ese muchachito no me cae nada bien, su padre está muy decepcionado.

**DAFNE**

Sí, y el resto estamos decepcionados de su padre, así que, qué le vamos a hacer... ahora ven a cenar. YA.

DAFNE sale de la biblioteca.

**NICKOLAS**

(Murmura)

Malditas mujeres griegas, creen que pueden controlarnos.

**DAFNE**

¡Escuché eso!

NICKOLAS se levanta riendo y sale detrás de su esposa.

CORTE A:

### **16 INT. CARRO MATHEW. NOCHE 1**

MATH y SOPHIA van en el coche rumbo a casa de SOPHIA. Ella va pensativa viendo por la ventana.

**MATH**

¿En qué piensas?

**SOPHIA**

¿Eh? ¡ah!, en nada, cosas de la escuela. Tenemos que hacer un trabajo sobre la segunda guerra mundial.

**MATH**

¡Oh!, suena interesante. Yo hoy cerré un trato muy importante, el tonto de Richard estaba que se moría de envidia. Él ha estado buscando cerrar con ese cliente desde antes de que yo entrara a trabajar ahí, ¡imagínate!





SOPHIA le sonr e.

**SOPHIA**

Me da gusto ver que te vaya tan bien, aunque tu hermana te extra a en su casa... y yo te ve a m s cuando viv as ah .

MATH se pone serio de pronto.

**MATH**

S  lo s , pero ya no aguantaba vivir con mi padre. Ya ves, soy la gran decepci n en su vida.

**SOPHIA**

No digas eso, s lo no sabe c mo acercarse a ti,  te sigue depositando cada mes no?

MATH asiente.

**SOPHIA**

 Ves? Se preocupa de que te mantengas bien.

**MATH**

(Molesto)

Le preocupa que los medios se enteren de que su hijo vive en malas condiciones, nada m s que eso. Pero todo su dinero est   ntegro, no he gastado ni un centavo. Le dije que conseguir  todo por mi cuenta, no lo necesito.

SOPHIA lo ve tristemente y le acaricia el brazo.  l voltea a verla y ella le sonr e. MATH se relaja un poco.

**SOPHIA**

Oye, gracias por traerme.

**MATH**

(Sonr e)

No hay de qu  monstrua.

SOPHIA lo ve feo.

**SOPHIA**

 Por qu  monstrua?,  no puedes llamarme s lo Sophia?



MATH la voltea a ver como considerando su propuesta.

**MATH**

No. Eres monstrua o pequeña... tú eliges.

**SOPHIA**

(Emberrinchada)  
Prefiero monstrua.

MATH se ríe fuertemente.

**MATH**

¿Por qué te molesta tanto que te diga pequeña?

**SOPHIA**

(Molesta)  
¡Porque no soy pequeña! No sé si lo has notado, pero no soy la niña que conociste hace quince años.

**MATH**

¡Woow! No puedo creer que ya hayan pasado 15 años... ¡Que rápido!

MATH palmea la cabeza de SOPHIA.

**MATH**

Y tú sigues igual de berrinchuda.

**SOPHIA**

(Enojada)

¿Ves? Tú me sigues tratando como a una chiquilla, hace mucho que crecí... por si no lo has notado.

MATH la observa lentamente y sonrío de medio lado, negando con la cabeza.

**MATH**

(Susurra)  
Claro que lo he notado.



**SOPHIA**  
¿Qué?

**MATH**

Que no importa cuántos años tengas, para mí siempre serás mi pequeña hermanita.

SOPHIA lo ve, suspira y sonrío un poco forzada. Voltea hacia la ventana.

CORTE A

### **17 EXT. CASA SOPHIA. NOCHE 1**

MATH y SOPHIA bajan del coche y caminan a la puerta de la casa. Se detienen ahí. SOPHIA saca las llaves y se acerca a despedirse de él.

**SOPHIA**

Gracias. Descansa.

**MATH**

También tú pequeña.

**SOPHIA**

Hey... ¿en qué quedamos?

MATH sólo se ríe y le besa la coronilla.

**MATH**

Trata de dormir bien esta noche; y si sueñas con dioses griegos, dile a Afrodita que también puede visitar mis sueños.

MATH le guiña un ojo a SOPHIA y ella le enseña la lengua. SOPHIA se da la vuelta y entra en la casa.

CORTE A

### **18 INT. RECÁMARA DAFNE . NOCHE 1**

DAFNE está doblando su ropa cuando entra SOPHIA.



**SOPHIA**

Hola mamá, ya regresé.

SOPHIA se acerca y la saluda.

**DAFNE**

¿Cómo te fue nena?

**SOPHIA**

Bien, todo normal. Tengo que hacer una tarea de la segunda guerra mundial, así que creo que le pediré ayuda a papá.

**DAFNE**

Suerte con eso. Una vez que empieza a hablar, no para.

**SOPHIA**

Sí, lo sé ma. Oye, hay algo que te quería comentar.

DAFNE se sienta en la orilla de la cama y hace una seña a SOPHIA para que se siente también.

**DAFNE**

¿Qué ocurre? Te noto preocupada.

**SOPHIA**

No es nada tan serio, por favor no vayas a enloquecer, ¿ok?

**DAFNE**

Sophia, eso no ayuda.

**SOPHIA**

Sí, bueno... el punto es que he tenido sueños muy extraños últimamente que no me dejan dormir bien, así que estoy cansada todo el tiempo.

Pero eso no era problema hasta que me desmayé el otro día. Y hoy en casa de Lianne volvió a ocurrir. No quería alarmarlos, pero Math y la señora Connen me dijeron que te comentara.

DAFNE la ve preocupada.



**DAFNE**

Claro que me tenías que comentar, no es normal que te desmayes. ¿Crees que tiene relación con tus sueños?, ¿de qué son esos sueños que dices?

**SOPHIA**

Eh, bueno, tienen que ver un poco con Grecia, ya sabes, los dioses y esas cosas.

**DAFNE**

Bueno, hija, eso es normal, creciste escuchándome hablar de mi país y nunca has podido conocerlo, pero de todos modos eso no explica los desmayos. Déjame hablar con una amiga, es doctora... tal vez lo que necesitas son vitaminas. Ahora ve a dormir.

SOPHIA se levanta de la cama.

**SOPHIA**

Sí ma, sólo me despido de mi papá y le pido el libro. Buenas noches.

CORTE A

**COMERCIALES 3**

**BLOQUE 4**

**19 INT. SALA DEPARTAMENTO MATH. NOCHE 1**

Vemos en la sala a CHLOE sentada, molesta, con unas copas de vino frente a ella mientras revisa la hora en su celular. La puerta se abre y entra MATH.

MATH se sorprende de verla ahí, pero disimula y ve su reloj.

**MATH**

Perdón hermosa, se me hizo un poco tarde porque la amiga de mi hermanita se desmayó y tuve que llevarla a su casa.

MATH la observa detenidamente con deseo y se refiere a su camión cuando le dice:



**MATH**

Veo que te pusiste cómoda.

**CHLOE**

(Sarcástica)

Sí, menos mal que el policía de tu edificio me confundió con Tania cuando le dije que venía contigo, y me dejó pasar, ¿no crees?

MATH sonrío medio incómodo y se quita el saco.

**MATH**

(Irónico)

Sí, que suerte.

CHLOE lo ve como si quisiera matarlo.

**CHLOE**

¿Quién demonios es Tania?

**MATH**

¿De verdad quieres saberlo?

CHLOE no dice nada, sólo se le queda viendo.

**MATH**

(Sínico)

Bien. Es la chica con la que estuve la semana pasada. Ahora, la semana está por terminar, así que ¿vas a seguir con tus dramas o nos divertimos?

CHLOE lo ve sorprendida y un poco ofendida. MATH se quita la camisa, toma una copa de vino y se dirige a su recámara.

CHLOE lo ve, duda y después lo sigue.

CORTE

**20 INT. SALA CASA SOPHIA. NOCHE 1**



Vemos a NICKOLAS sentado en un sillón individual, de espaldas al pasillo, leyendo un libro. SOPHIA llega por atrás de él para espantarlo y le toca el hombro.

NICKOLAS brinca cuando ella lo agarra por el hombro.

**NICKOLAS**

Me espantaste Sophie.

SOPHIA sonrío y lo abraza por los hombros.

**NICKOLAS**

Aunque supongo que ésa era la intención, ¿verdad?

**SOPHIA**

Si papá, te metes demasiado en tu lectura.

**NICKOLAS**

Mira quién lo dice.

SOPHIA ríe y se sienta al lado de su papá.

**SOPHIA**

Papá, voy a exponer de la segunda guerra mundial, ¿tienes algo que me sirva?

**NICKOLAS**

Sí, claro, acompáñame y lo vemos de una vez.

CORTE A

## **21 INT. BIBLIOTECA CASA SOPHIA. NOCHE 1**

SOPHIA y NICKOLAS caminan entre los libreros. NICKOLAS elige un libro y se lo da.

**NICKOLAS**

Éste puede servirte. Habla de la política que manejaron las dos alianzas y de cuáles fueron las razones de la guerra que no se tocan en los tratados, etc.



**SOPHIA**

Ahhh, muy bien papá, gracias.

**NICKOLAS**

Me da gusto ver que te enfocas en la escuela, no quiero escuchar que te distraes por algún chico Sophia, en especial por el hermano de Lianne.

**SOPHIA**

(Incomoda)

Math es mi amigo, igual que Lianne papá, y tú no tenías tan mala impresión de él hasta que su papá te llenó la cabeza de ideas. Él es bueno, está saliendo adelante solo.

**NICKOLAS**

Claro que lo hace, el muchacho es muy inteligente, tal como su padre. Pero es sobre sus valores que tengo dudas. Dice John que mete chicas diferentes a su departamento cada semana.

**SOPHIA**

(Molesta)

Bueno, eso no importa, sólo es mi amigo. Para el soy como una pequeña hermana, hoy mismo me lo dijo, así que no tienes que preocuparte porque vaya a ser otra de las que lo visitan por semana.

NICKOLAS la voltea a ver molesto.

**NICKOLAS**

Cuida ese tono jovencita.  
Ahora, ¿necesitas algo más de aquí?

SOPHIA suspira tratando de controlar su carácter.

**SOPHIA**

No.

**NICKOLAS**

Muy bien, a dormir entonces. Te ves cansada.

NICKOLAS comienza a caminar, pero SOPHIA se queda parada.





**SOPHIA**

Papá...

**NICKOLAS**

¿Sí?

**SOPHIA**

Seguramente tú o mamá tienen algún libro sobre Grecia, ¿cierto?

**NICKOLAS**

Claro, tenemos toda una colección de libros de filósofos e historiadores griegos.

**SOPHIA**

Sí, pero me interesa particularmente la mitología, el panteón griego.

NICKOLAS la ve extrañado y regresa por donde venía en dirección a otro librero. Pasados unos minutos, regresa con un libro.

**NICKOLAS**

Yo me acuerdo de éste. Tu madre ha de saber dónde hay más, todo lo que tiene que ver con Grecia lo acomodó ella.

SOPHIA observa el libro y comienza a hojearlo.

**SOPHIA**

Perfecto... sí, esto servirá.

Ambos caminan hacia la salida de la biblioteca.

**NICKOLAS**

¿Para qué quieres ese libro? No es tu lectura común.

**SOPHIA**

No, pero vi algo de Grecia en la escuela y pensé que con una madre griega debería interesarme más por esa cultura. Además, técnicamente yo también soy griega, ¿no?

**NICKOLAS**

Sí, de alguna manera.



## **SOPHIA**

Bueno, gracias papá. Buenas noches.

CORTE A

### **22 INT. RECÁMARA SOPHIA. NOCHE 1**

SOPHIA sale de su baño con la pijama puesta y se acuesta en la cama. Se acomoda y empieza a revisar el libro que le dio su papá.

Pasa las hojas y se detiene en el árbol genealógico de los dioses olímpicos. Sigue con el índice las líneas y ve cómo el nombre de Atenea surge de Zeus y Metis. Pega con el dedo levemente sobre el nombre de Atenea.

## **SOPHIA**

(Pensativa)

¿Por qué sueño contigo? Todos dirían que estoy loca si les dijera que no sólo sueño contigo, sino que soy tú en mis sueños.

Sigue hojeando el libro, revisa el índice al final y se dirige al apartado que narra la vida de Atenea y comienza a leer. Poco a poco se va quedando dormida.

DISOLVENCIA A

### **23 INT. PASILLO OLIMPO. (FLASH BACK) NOCHE X**

SUPER: Olimpo, 2 287 A.C

ATENEA camina por el pasillo iluminado por velas. Se ve apresurada y preocupada. Cuando está por llegar a la puerta del recinto de Zeus, se le atraviesa APOLO.

## **APOLO**

¡Hermanita! Por fin te dignas a visitarnos ¿A qué debemos la tan anhelada visita?

## **ATENEA**

Hermano. Disculpa mis modales, pero no tengo por qué responder a tus burlas. Ahora, si me disculpas, tengo prisa.



### **APOLO**

Perdona mi desatino Atenea, pero me sorprende que justo en este momento hayas abandonado a tus preciados humanos. ¿Acaso lo hiciste debido a lo que está ocurriendo?

### **ATENEA**

Lamento decirte que no comprendo a qué te refieres, no sé de qué hablas; por mi parte, tengo prisa, debo hablar con nuestro padre acerca de uno de los tantos arranques de su querido hermano Poseidón.

APOLO se recarga cómodamente en la pared y ve a ATENEA soberbiamente.

### **APOLO**

Deberías ser más respetuosa con nuestro tío, sobre todo ahora que te ha vencido.

### **ATENEA**

¿A qué te refieres?

### **APOLO**

Lamento decirte, hermanita, que si vienes a hablar con nuestro padre para que evite el diluvio, llegas muy tarde. Poseidón ya lo tiene todo preparado y no hay forma de detenerlo. Lo único que lamento es que Zeus no me haya elegido a mí para terminar con los inmundos humanos.

ATENEA lo ve asustada y enojada. Sin decir más, comienza a correr en dirección al recinto de Zeus.

CORTE A

## **24 INT. OLIMPO. (FLASH BACK) NOCHE X**

SUPER: Olimpo, 2 287 A.C.

ZEUS se encuentra sentado en su trono hablando con POSEIDÓN. ERA Y ARTEMISA comentan entre ellas. ATENEA irrumpe en el recinto.

### **ATENEA**

¡Padre! ¿Cómo fuiste capaz de permitir algo así? ¿Aún se puede hacer algo?



ERA, enojada, se levanta y trata de intimidar a Atenea con su poder.

**ERA**

¡Atenea! ¿Cómo te atreves a dirigirte de esa manera al dios de dioses?

¡Discúlpate!

ATENEA, lejos de intimidarse, se enfurece, y también deja entrever un poco de su esencia de diosa.

**ATENEA**

¡Silencio! Te recuerdo Era que tú no tienes poder sobre mí. Si no me equivoco, en este recinto todos los presentes tenemos el mismo rango, a excepción de mi padre... O, ¿ya olvidaste que soy una diosa olímpica?

Harías bien en recordarlo y sentarte, si no quieres iniciar una disputa.

ARTEMISA, ERA Y APOLO, que acaba de ingresar, la ven sorprendidos. POSEIDÓN la ve con poco interés y ZEUS parece entre molesto e incómodo.

**ATENEA**

Padre, por favor, detén esta masacre.

**POSEIDÓN**

Es demasiado tarde Atenea.

**ATENEA**

¡No es verdad!

**ZEUS**

Lo es hija, puedes verlo por ti misma si te acercas.

ATENEA cruza el recinto y se acerca al extremo, detrás del trono de Zeus, desde donde se alcanza a ver cómo el diluvio azota la tierra. Asustada, se lleva la mano a la boca para acallar un sollozo.

**POSEIDÓN**

Era lo menos que merecían, aunque como le comentaba a tu padre, ese diluvio no terminará con toda la humanidad, no después de que Prometeo volvió a intervenir, previniendo a su hijo Deucalión.

ATENEA se estremece y regresa al centro del recinto.



### **POSEIDÓN**

Por eso te digo hermano, debemos acabar con ellos. Estoy seguro de que Hades, o el mismo Apolo, estarían dispuestos a terminarlos de una vez. Y así podrás crear la humanidad perfecta que siempre deseaste, una que nos respete, no como estos insolentes que se atreven a robarnos.

### **APOLO**

Si tú lo ordenas padre, lo haré gustoso.

ZEUS se ve incómodo, se toca la barbilla meditabundo.

### **ATENEA**

(Con voz cortada)

Así que ¿es por eso no? Todo tiene que ver con el fuego que les dio Prometeo, no logran perdonarlos por ser capaces de utilizarlo, de crear. Padre, te lo suplico... no permitas que los destruyan a todos, ya bastante daño has hecho.

ZEUS la observa y se conmueve, y aun así responde.

### **ZEUS**

Basta Atenea, te dije que dejaras de contradecirme. Esta fue mi decisión y tienes que asumirla.

ATENEA lo ve a los ojos y niega con la cabeza. Por un momento todo se queda en silencio. ATENEA levanta la cabeza, se levanta segura y orgullosa nuevamente.

### **ATENEA**

Nunca en toda mi existencia había estado tan decepcionada de ti padre.

ZEUS la observa dolido, pero no dice nada.

### **ATENEA**

Dado que mis súplicas fueron acalladas, apelo a mi derecho como diosa olímpica para convocar un concilio. Esta situación no puede decidirse sin los doce.

Todos se quedan en silencio hasta que ZEUS habla con voz trémula.



## **ZEUS**

Bien. Debes estar consciente de que si convocas un concilio tendrás que respetar la decisión de éste sin apelación. En caso de desobediencia, se te desconocerá y quedarás exiliada. ¿Estás segura de que deseas hacerlo?

ATENEA lo mira seriamente y asiente.

## **ATENEA**

Completamente.

FADE OUT

**ENTRAN CRÉDITOS FINALES**

**FIN DEL CAPÍTULO**

# MITOLOGÍA GRIEGA



## CAPÍTULO 2



## **3.2 Episodio 2**

### **3.2.1 Sinopsis**

Las visiones tienen agotada a Sophia. Su vida amorosa se complica con James, un chico que busca tener una relación con ella y al que no es indiferente.

Por otro lado, Math recibe un ascenso inesperado por su misterioso jefe, y al mismo tiempo su vida personal es cada vez más caótica. Su padre no quiere verlo, situación que lo aleja de su familia. Su hermana piensa que es un patán y no lo quiere cerca de Sophia.

En el festejo de Math por su ascenso, las cosas se complican cuando sus inseguridades lo llevan a pelear con Sophia, mientras ella se enfrenta a un nuevo enemigo, Ares, que parece buscar la espada de los dioses, y saber la verdadera identidad de Sophia.

Y, ¿qué es lo que llama la atención de Dafne en las pinturas del museo?

Las relaciones se complican, las visiones son aún más angustiantes y parecen invadir la vida de Sophia.





### 3.2.2 Carátula

## “OLIMPO” El regreso de los dioses

ORIGINAL: SERIE DE TELEVISIÓN  
 ADAPTACIÓN:-----  
 EDICIÓN LITERARIA: Lilia Ángela Pérez Durán

Escenas: 22
Día: 10
Noche: 9
Parlamentos: 220

### EPISODIO 2: “Nuevos Enemigos”

FECHA DE ENTREGA:  
 FECHA DE SUPERVISIÓN:  
 FECHA AL AIRE:

<p><b>PERSONAJES: 16</b>          SOPHIA/ ATENEA, MATH,          RICHARD, ZEUS/SR.NICOLSON.          POSEIDON/SR.ROUSSELL,          LIANNE, PROFESOR, MATH,          ALISSON, DAFNE, JAMES,          BRANDON, NICKOLAS,          ARES/ROBERT, CHLOE.</p>	<p><b>INTERIORES:</b>  <u>1 INT. CAFETERÍA UNIVERSIDAD. DÍA 2</u>  <u>2 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 2</u>  <u>3 INT. SALÓN DE CLASES. DÍA 2</u>  <u>4 INT. PASILLO DE LA UNIVERSIAD. DÍA 2</u>  <u>5 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 2</u>  <u>8 INT. SALA SOPHIA. TARDE 1</u>  <u>9 INT. OFICINA DAFNE. MUSEO DE ARTE ANTIGUO.</u>  <u>NOCHE 2 / INT. HABITACIÓN SOPHIA. NOCHE 2</u>  <u>10 INT. HABITACIÓN MATH. NOCHE 2</u>  <u>12 INT. SALA MATH.NOCHE 2</u>  <u>13 INT. MUSEO DE ARTE ANTIGUO. NOCHE 2</u>  <u>14 INT. HABITACIÓN SOPHIA. NOCHE 2</u>  <u>16 INT. CARRO MATH. NOCHE 2</u>  <u>17 INT. ANTRO. NOCHE 2</u>  <u>20 INT. CASA LIANNE. DÍA 3</u>  <u>21 INT. HABITACIÓN LIANNE. DIA 3</u></p>	<p><b>TOMA DE UBICACIÓN:</b></p>
<p><b>EXTRAS:</b>          JÓVENES ANTRO          ESTUDIANTES</p>	<p><b>EXTERIORES:</b>  <u>7 EXT. UNIVERSIDAD. TARDE 2</u>  <u>15 EXT. CASA SOPHIA. NOCHE 2</u>  <u>19 EXT. LAGO . NOCHE. (FLASH BACK) DIA X</u>  <u>22 EXT. CALLE. DÍA 3</u></p>	<p><b>F.B:0</b></p>
<p><b>SUENOS (FANTASIA): 3</b>  <u>19 EXT. LAGO. NOCHE. (SUEÑO)</u>  <u>DIA X</u>  <u>SUPER: Olimpo, 2 287 A.C.</u></p>	<p><b>F.F: 0</b></p>	



### 3.2.3 Break Down

ESC.	HORARIO	SET O LOC.	PERSONAJES	SÍNTESIS
1	DÍA	<b><u>1 INT. CAFETERIA UNIVERSIDAD. DÍA 2</u></b>	Lianne, Sophia, James	Entra Sophia a sentarse en la mesa de la cafetería donde esta Lianne, platican sobre la salud de Sophia y llega James, quien invita a Sophia a cenar al día siguiente.
2	DÍA	<b><u>2 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 2</u></b>	Secretaria, Math, Richard	Math entra a su cubículo, deja sus cosas y se acerca la secretaria a decirle que el Sr. Nicolson lo busca. Richard se burla.
3	DÍA	<b><u>3 INT. SALÓN DE CLASES. DÍA 2</u></b>	Sophia, James, Profesor	Sophia toma clase, le llega un mensaje al celular, voltea a la puerta donde ve a James y pide permiso al profesor para salir.
4	DÍA	<b><u>4 INT. PASILLO DE LA UNIVERSIDAD. DÍA 2</u></b>	James, Sophia	Sophia sale del salón y camina por el pasillo con James, mientras platican.
5	DÍA	<b><u>5 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 2</u></b>	Math, Sr. Nicolson	El Sr. Nicolson está sentado en su escritorio. Math toca la puerta y entra. Se saludan y Math se sienta frente a él, hablan del nuevo puesto de Math y él se retira de la oficina.
6	Corte comercial 1			
7	DÍA	<b><u>7 EXT. UNIVERSIDAD. TARDE 2</u></b>	Sophia, Lianne, James, Math	Sophia y James están sentados frente al coche de Lianne, esperando por ella. James le pasa el brazo por los hombros. Llega Math. Sophia se quita el brazo de James y se levanta a saludar a Math. Lianne llega corriendo, se despiden de James y se suben al coche.
8	DÍA	<b><u>8 INT. SALA SOPHIA. TARDE 1</u></b>	Lianne, Sophia, Math	Entran a casa de Sophia platicando. Lianne y ella se sientan en el sillón, mientras Math se recarga en la pared, platican y acuerdan salir en la noche. Math y Lianne se despiden de ella.



ESC.	HORARIO	SET O LOC.	PERSONAJES	SÍNTESIS
9	NOCHE	<b><u>9 INT. OFICINA DAFNE. MUSEO DE ARTE ANTIGUO. NOCHE 2 / INT. HABITACIÓN SOPHIA. NOCHE 2</u></b>	Dafne, Sophia	Dafne revisa fotos de esculturas en su escritorio, suena su teléfono y es Sophia. Platican y le pide permiso para salir en la noche. Mientras hablan, Dafne sigue pasando las fotos y se distrae con una. Terminan la llamada.
10	NOCHE	<b><u>10 INT. HABITACIÓN MATH. NOCHE 2</u></b>	Math, Chloe	Math sale de bañarse, Chloe lo está esperando en la cama, discuten y él la saca del cuarto.
11	Corte comercial 2			
12	NOCHE	<b><u>12 INT. SALA MATH. NOCHE 2</u></b>	Math, Chloe, Lianne	Lianne está sentada en la sala. Math sale de su cuarto con Chloe. Discuten y la corre. Lianne se molesta, le reclama a Math, se despide y sale del departamento. Math se queda viendo la puerta.
13	NOCHE	<b><u>13 INT. MUSEO DE ARTE ANTIGUO. NOCHE 2</u></b>	Dafne, Policía	Dafne camina por el museo buscando una pintura de Atenea; la encuentra, la acomoda y se le queda viendo. Un policía le avisa que ya va a cerrar.
14	NOCHE	<b><u>14 INT. HABITACIÓN SOPHIA. NOCHE 2</u></b>	Sophia	Sophia se arregla para salir en la noche. Suena el timbre.
15	NOCHE	<b><u>15 EXT. CASA SOPHIA. NOCHE 2</u></b>	Math, Sophia	Math espera a Sophia recargado en el coche. Ella sale, lo saluda y se suben.
16	NOCHE	<b><u>16 INT. CARRO MATH. NOCHE 2</u></b>	Math, Sophia	Sophia y Math se dirigen al antro y discuten en el coche.



ESC.	HORARIO	SET O LOC.	PERSONAJES	SÍNTESIS
17	NOCHE	<b><u>17 INT. ANTRO. NOCHE 2</u></b>	Sophia, Math, Lianne, Brandon, Robert	Lianne baila con Brandon. Sophia y Math se sientan a platicar, discuten y él se va. Sophia se acerca a la barra y se topa con Robert, con quien empieza a bailar. Math los ve, deja de bailar y va a la barra donde se encuentra con Lianne y Brandon. Robert intenta besar a Sophia, Math lo ve y se pelean. Sophia se desmaya.
18	Corte comercial 3			
19	NOCHE	<b><u>19 EXT. LAGO. NOCHE. (SUEÑO) DÍA X</u></b>	Atenea, Ares	Atenea se está bañando cuando llega Ares, la acosa y ella se sumerge en el lago. Él se acerca más y Atenea saca del lago una daga y lo amenaza. Discuten y él se va.
20	DÍA	<b><u>20 INT. CASA LIANNE. DÍA 3</u></b>	Math, Lianne	Lianne está por salir de la casa cuando Math abre la puerta, conversan sobre Sophia y Lianne se va. Math se dirige a la habitación donde está Sophia.
21	DÍA	<b><u>21 INT. HABITACIÓN LIANNE. DÍA 3</u></b>	Math, Sophia	Sophia está sentada en la cama, tocan la puerta y entra Math. Él se acerca y se sienta en la cama con ella. Math se disculpa, se despiden y Sophia se va.
22	NOCHE	<b><u>22 EXT. CALLE. DÍA 3</u></b>	Robert, Sophia	Sophia camina por la calle escuchando música. Robert se le cruza enfrente. Ella se disculpa por la actitud de Math, pero Robert la amenaza y la acorralla. Forcejean y ella lo pateo entre las piernas y huye.



### 3.2.4 Guión

**FADE IN**  
**CORTINILLA DE ENTRADA**  
**TISER DEL CAPÍTULO ANTERIOR.**

**BLOQUE 1**  
**1 INT. CAFETERÍA UNIVERSIDAD. DÍA 2**

Vemos a SOPHIA sentarse a la mesa donde Lianne la espera.

**LIANNE**

Amiga, tu cada día te ves peor. ¿Qué no duermes?

**SOPHIA**

Lo intento, pero creo que no lo estoy logrando muy bien.

SOPHIA se sienta en la mesa con su charola y se recarga en el respaldo.

**LIANNE**

Oye, ¿y ya hablaste con tu mamá de esos desmayos? Seguro tiene que ver.

**SOPHIA**

Sí, me dijo que hablaría con su amiga que es doctora, cree que lo que necesito son vitaminas. La verdad es que yo no creo que sea eso, pero pues...

**LIANNE**

Pues sea lo que sea, lo tienes que solucionar. En una semana es tu cumpleaños, así que tenemos que organizar algo enorme.  
Y tengo algunas ideas.

Mientras hablan, se acerca James a la mesa.

**LIANNE**

Ahí viene James a hablar contigo de nuevo, sigue esperando que le hagas caso.

**SOPHIA**

Cállate, sólo viene a checar lo de la exposición que tenemos en derecho internacional.

JAMES llega con ellas sonriente y seguro.



**JAMES**

Hola Sophie. Oye, quería ver si podíamos salir mañana, ya sabes, para revisar lo de la exposición y pues, no sé, igual pasar a cenar, ¿te parece?

LIANNE se ríe en voz baja y SOPHIA se sonroja.

**SOPHIA**

Ah... claro. Déjame checarlo con mi mamá. Ella quería que le ayudara con unas cosas en el museo..., lo veo y te aviso.

**JAMES**

Ok, no tendría que ser tan temprano, la idea es ir a cenar.

**SOPHIA**

Y revisar la exposición.

JAMES le sonríe coquetamente.

**JAMES**

Sí, eso también. Bueno, ¿entonces me avisas? Te llamo más tarde.

JAMES se aleja y LIANNE se ríe sonoramente.

**LIANNE**

¡Hubieras visto tu cara!

**SOPHIA**

(Apenada)

¡Déjame!

**LIANNE**

¡Te gusta!

**SOPHIA**

Claro que no, sólo me cae bien.

**LIANNE**

No tiene nada de malo que te guste, es muy guapo y muy amable.

¿Saldrás con él?

**SOPHIA**

No lo sé, lo que dije de mi mamá es cierto. Me pidió ayuda con el museo.

LIANNE observa su celular y se levanta.



**LIANNE**

Bien, seguiremos esta conversación después, tengo clase. Nos vemos en el estacionamiento a la salida como ayer, ¿no?

**SOPHIA**

Sí, sí.

CORTE A

## **2 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 2**

MATH entra a la oficina y deja sus cosas en su cubículo, se sienta y comienza a revisar algunos archivos en su computadora.

Se acerca la secretaria del Sr. Nicolson, le coquetea y le toca el hombro.

**SECRETARIA**

¿Math? El jefe te requiere en su despacho. Me mandó a buscarte porque le urge hablar contigo.

RICHARD ríe burlonamente.

**RICAHRD**

(Burlón)

Parece que no importó mucho tu venta de ayer, ¿no crees? El jefe sólo manda a llamar a alguien cuando lo va a liquidar.

Math, un tanto nervioso, no hace caso y se levanta para seguir a la secretaria.

## **3 INT. SALÓN DE CLASES. DÍA 2**

El profesor habla mientras SOPHIA garabatea en su cuaderno un rayo, y frunce el ceño.

**SOPHIA**

(Murmurando)

Tengo que detener esos sueños, están afectándome demasiado.

Arranca la hoja medio frustrada y en ese momento le llega un mensaje a su celular. Es de James.

Vemos el mensaje que dice:

¿Aburrida? Voltea a la puerta.



SOPHIA se sorprende y voltea. JAMES se asoma por la puerta, sonr e y le muestra una peque a rosa.

SOPHIA no puede evitar sonr er.

**SOPHIA**

Profesor, no me siento muy bien,   puedo salir?

**PROFESOR**

S , claro se orita Tyler.

CORTE A

#### **4 INT. PASILLO DE LA UNIVERSIAD. D A 2**

SOPHIA sale del sal n, JAMES est  recargado en la pared.

**JAMES**

Con que mintiendo para salirte de clases, me sorprende se orita Tyler.

SOPHIA sonr e.

**SOPHIA**

  Qu  haces aqu ?

JAMES le extiende la rosa.

**JAMES**

Creo que es evidente, me lleg  el rumor de que esta clase es muy aburrida y me promet  rescatarte un rato. Ya que no sabemos si podr s ir a cenar conmigo ma ana, pens  que pod amos dar un paseo por la facultad. Te ves preocupada.   Vamos?

JAMES le extiende el brazo parodiando modales antiguos y ella, sonriendo, lo toma. Comienzan a caminar. SOPHIA ve la rosa.

**SOPHIA**

Muchas gracias por la rosa,   por qu  haces esto?

**JAMES**

  Oh!, no te quieras adelantar. Si te lo digo ahorita, no ir s a cenar conmigo, y   qu  pasar  con nuestro trabajo en equipo? Hay que generar tensi n.

**SOPHIA**

(R e)

Muy bien, no preguntar  m s. Y,   qu  se supone que haremos estas dos horas? No puedo irme porque qued  de ver a Lianne.





**JAMES**

No importa, platiquemos.

CORTE A

**5 INT. WALL STREET. MAÑANA. DÍA 2**

El SR. NICOLSON está sentado detrás de su escritorio checando unos documentos, cuando tocan a la puerta suavemente.

**SR. NICOLSON**

Adelante.

MATH pasa y se detiene frente a él, lo observa sorprendido y un poco apenado.

**SR. NICOLSON**

Joven Cohen, tome asiento.

MATH se sienta frente a él y se aclara la garganta.

**MATH**

(Inseguro)

Lo siento mucho señor, no sabía que era usted, yo...

El SR. NICOLSON sonríe y lo interrumpe con un gesto de la mano.

**SR. NICOLSON**

Ayer no parecía inseguro Mathew.

**MATH**

Y le aseguro que no lo soy.

**SR. NICOLSON**

(Serio)

Muy bien, eso es lo que estoy buscando. Ayer me dio un muy buen consejo. Me parece que tiene lo que le hace falta a muchos en esta empresa, entre ellos mi consejero: Valor.

En el pasado tenía una consejera que no se detenía ante nada si creía que mi decisión era incorrecta. Necesito una persona con el mismo tipo de coraje y me preguntaba si estarías dispuesto a serlo Mathew.

MATH se queda meditando la situación por unos segundos.



**MATH**

Por supuesto señor. Solamente que, no entiendo muy bien en qué consistiría mi trabajo o qué es lo que me está proponiendo.

**SR. NICOLSON**

Te estoy proponiendo que a partir del día de mañana seas mi asesor auxiliar. Responderás directamente a Johnson.

Bien, pues si está todo claro, quiero que traspases tus cosas a la oficina al lado de Johnson ahorita mismo y le pidas copia de los archivos de las cuentas que estamos manejando, incluidas las mías. Por lo demás, tienes el resto del día libre. Disfrútalo... a partir de mañana las cosas serán muy diferentes.

MATH, emocionado, se levanta de la silla y le da la mano.

**MATH**

Claro, muchas gracias por esta oportunidad. No se arrepentirá.

**SR. NICOLSON**

Lo sé.

MATH se acerca a la puerta y antes de salir pregunta.

**MATH**

¿Así que, no va a despedirme verdad?

**SR. NICOLSON**

(Sonriendo)

Hoy no Mathew.

**MATH**

Sólo verificaba señor. Con permiso.

MATH sale del despacho.

**SR. NICOLSON**

Ese joven tiene algo que me recuerda a ti hija mía.

CORTE A

**COMERCIALES 1**



## **BLOQUE 2**

### **6 EXT. UNIVERSIDAD. TARDE 2**

SOPHIA y JAMES están sentados en la banqueta frente al coche de LIANNE, esperándola.

**JAMES**

Así que, ¿aquí la esperas todos los días?

**SOPHIA**

No, sólo esta semana porque mi coche está en el taller. Pero siempre llega tarde, así que estoy acostumbrada.

JAMES le sonríe y le acomoda el cabello detrás de la oreja. SOPHIA se sonroja. JAMES le pasa el brazo por detrás de los hombros.

En ese momento SOPHIA levanta la mirada y ve cómo viene caminando MATH hacia ella, molesto. Trata de moverse delicadamente para quitar el brazo de JAMES antes de que llegue, pero no lo logra.

**MATH**

Hola, Sophia, ¿no vas a saludarme?

SOPHIA, incómoda, voltea a ver a JAMES, que entiende la situación y la suelta. Ella se levanta y saluda con un beso en la mejilla a MATH.

**SOPHIA**

Hola Math, ¿qué haces aquí? ¿No deberías estar en la oficina?

**MATH**

(Molesto)

¡Vaya!, no pensé que te molestara que viniera a verte. Quería ver cómo estabas, después de ayer en la noche me quedé preocupado.

**JAMES**

¿Anoche?, ¿qué pasó anoche?

SOPHIA ve a MATH molesta.

**SOPHIA**

Nada James, sólo que no me sentía muy bien, pero como ves ya pasó. MATH baja la mirada y ve la rosa que SOPHIA tiene en la mano; va a comentar algo cuando llega LIANNE corriendo hacia ellos.



**LIANNE**  
(Sin aliento)

Perdón, perdón, se me hizo tarde. ¿Y tú? ¿Qué haces aquí Math?

**MATH**  
Venía a ver cómo seguía Sophia y a contarles algo importante. ¿Nos vamos?

Voltea a ver a LIANNE y a SOPHIA, señalando de mala gana el coche. SOPHIA, incómoda, asiente.

**SOPHIA**  
(Apenada)  
¡Eh!, James, me tengo que ir. Muchas gracias por el paseo y la rosa.

**JAMES**  
Claro, no hay problema linda. Te marco más noche para confirmar lo de mañana, ¿está bien?

**SOPHIA**  
Sí, sí claro. Adiós.

JAMES se va caminando tranquilo y SOPHIA voltea. LIANNE la ve divertida y MATH molesto.

**MATH**  
¿Y esa rosa?

**SOPHIA**  
Ya escuchaste, me la dio James. ¿Qué no nos íbamos?

SOPHIA camina hacia el coche, seguida de sus amigos.  
CORTE A

### **7 INT. SALA SOPHIA. TARDE 1**

Se abre la puerta, entran MATH, LIANNE Y SOPHIA platicando.

**LIANNE**  
Te digo, debes hacerle caso, la rosa está hermosa y te aseguro que en la cena te pide que seas su novia.



**SOPHIA**

No creo, digo... nos conocemos desde hace tiempo, pero apenas podríamos decir que somos amigos.

**LIANNE**

Eso es lo de menos, se ve que le gustas mucho.

SOPHIA se sienta en el sillón, seguida de LIANNE. MATH se recarga en la pared.

**SOPHIA**

¿Y de cuándo a acá tú eres fan de James?

**MATH**

Sí enana, ¿por qué tan emocionada con esa idea?

**LIANNE**

Fácil, ayer le marqué a Math en la noche para ver cómo había llegado y escuché lo divertido que estaba con una tal... ¿Chloe? ¿Si se llama así no Math?

MATH la ve completamente sorprendido, asiente y voltea a ver a SOPHIA, que evita su mirada.

**MATH**

No fue así, ella es, eh... una amiga que fue a cenar a la casa.

SOPHIA sonrío tristemente.

**SOPHIA**

Tranquilo Math, no importa, mientras mi papá no lo escuche, ya tiene muy metida la loca idea de que si no me cuido podría ser otra de tus chicas semanales.

**MATH**

¡Por supuesto que no! Eso es absurdo, tú jamás lo serías.

SOPHIA lo ve triste y le sonrío.

**SOPHIA**

Exacto, es absurdo.

LIANNE los ve a los dos, mueve la cabeza y continúa.



### **LIANNE**

Bueno, el punto es que entendí que mis planes para que fueras mi cuñada no funcionarían. Así que pensé que tendría que apoyarte para que encuentres a alguien más, y James es la mejor opción. Además, ¿ya lo viste? ¡No inventes! Está como quiere.

Y tú amiga, tienes que dar el siguiente paso. No puedes ser virgen por toda la eternidad, ¿verdad Math? Sería todo un desperdicio.

### **SOPHIA**

(Apenada)

¡Lianne!

### **MATH**

(Enojado)

¿Qué demonios estas diciendo? ¿Pretendes que Sophia se acueste con ese tipo? ¡Estás loca! No puede hacer eso.

### **SOPHIA**

Ok ¡basta! Miren, los quiero a los dos, son como mis hermanos, pero es mi vida. Yo decidiré con quién o con quién no me acuesto. ¿Está bien? Ahora, ¿podemos dejar de hablar de mí? Math tenía algo que contarnos. ¿Cierto Math?

MATH la ve serio.

### **MATH**

Me ascendieron. En realidad, más que eso, me promovieron a asesor auxiliar del Sr. Nicolson, uno de los hombres más poderosos en Wall Street, y todo porque ayer no lo reconocí y pensando que podía ser un cliente potencial, le di un buen consejo.

SOPHIA y LIANNE lo ven emocionadas y se levantan para abrazarlo.

### **SOPHIA**

¿Por qué no lo dijiste en cuanto llegaste? ¡Es una increíble noticia!  
¡Felicidades!

### **MATH**

No lo sé, sólo me distraje con todo lo que pasó.

LIANNE sonríe maliciosa.

### **LIANNE**

Bueno, esto hay que festejarlo en grande. Sophie, alístate y a las nueve pasa Math por ti.



**MATH**

¿Yo? ¿Y qué pasa contigo?

**LIANNE**

¡Ah!, es que yo ya tengo acompañante y a menos que quieras que Sophie pase para hoy su cita de mañana, creo que será buena idea que vengas a recogerla, ¿no?

MATH hace una mueca y asiente.

**SOPHIA**

¡Hey!, momento. Yo no he aceptado ir a ningún lado.  
MATH se acerca a ella y le pasa el brazo por los hombros.

**MATH**

Vamos monstruo, es algo importante para mí. No puedes no venir a festejar; además, te hará bien relajarte y salir de esos libros un rato.

SOPHIA lo ve y suspira derrotada.

**SOPHIA**

Está bien, te veo a las nueve en punto o no voy. ¿Entendido?

**MATH**

(Sonriendo)

¡Entendido general!

CORTE A

**8 INT. OFICINA DAFNE. MUSEO DE ARTE ANTIGUO. NOCHE 2 / INT. HABITACIÓN SOPHIA. NOCHE 2**

DAFNE revisa fotografías de unas esculturas en su escritorio. Suena su teléfono y contesta.

**DAFNE**

¿Bueno?

**SOPHIA**

Hola mamá.

**DAFNE**

Hija, qué bueno que me llamas, quería ver si me ibas a poder ayudar mañana, justo estoy viendo las pinturas que hay que acomodar. Me encantaría que las vieras. Llegaron hoy de Londres, donde estuvo la exposición.



**SOPHIA**

¡Ahh sí!, eso quería preguntarte. Es que un amigo me invitó a cenar y sería mañana como a las 8. Lo del museo, ¿sería todo el día?

**DAFNE**

No, no sería todo el día, yo creo que a las seis y media más o menos ya terminamos. ¿Quién es este chico?

**SOPHIA**

Ah, un amigo mamá, luego te cuento. Oye, también te quería avisar. A Math le dieron un ascenso importante y queremos ir a celebrar; iremos al antro que está por su casa. ¿Está bien? Me quedaría a dormir con Lianne.

**DAFNE**

¡Qué bueno! Me da gusto por Math, es un buen chico, aunque tu padre no lo crea.

**SOPHIA**

Entonces, ¿no hay problema?

DAFNE sigue pasando las fotos, se detiene en una que llama su atención y se distrae de lo que le dice SOPHIA.

**SOPHIA**

¿Mamá?... ¡MAMÁ!

**DAFNE**

Perdón hija, no, no hay problema. Yo lo hablo con tu padre. Diviértete y con cuidado.

**SOPHIA**

Gracias mamá.

CORTE A

## **9 INT. HABITACIÓN MATH. NOCHE 2**

MATH sale de bañarse y por el espejo se da cuenta de que en la cama está sentada CHLOE. Espantado, se da la vuelta rápidamente.

**MATH**

¿Qué demonios estás haciendo aquí? ¡Mi hermana está en la sala!





## **CHLOE**

Pensé en darte una sorpresa amor, ya que ayer, bueno... no me salió tan bien, pero cuando llegué escuché la regadera. No te preocupes, tu hermanita no me vio, cuando entré estaba en la cocina. ¿Vas a algún lado?

MATH la ve molesto y sorprendido. Aun con la toalla en la cadera, se acerca a ella y la guía a la puerta.

CORTE A  
**COMERCIAL 2**

## **BLOQUE 3** **10 INT. SALA MATH.NOCHE 2**

LIANNE está sentada en la sala, ya lista para el antro, cuando MATH sale de su habitación con CHLOE.

## **MATH**

Si, y si voy a salir o no, no es tu problema, ¿me escuchaste? Pensé que ayer después del sexo te había dejado claro que era la despedida. Se acabó la semana. Tienes que dejar de entrar así a mi casa.

CHLOE trata de detenerse y cuando MATH abre la puerta, ella se sostiene del marco y voltea a verlo llorando. MATH la ve desconcertado.

## **CHLOE**

(Llorando)

Pero, ¿por qué me dices esas cosas? Creí que después de una semana juntos podríamos tener algo más. ¿Es que no sientes nada por mí?

## **MATH**

(Incómodo)

No. Lamento si hice o dije algo que te hiciera creer que era así, pero la verdad es que esto no significa nada más. Y creo que después de lo de hoy, lo mejor es que no seamos ni amigos.

CHLOE lo ve destrozada y furiosa.

## **CHLOE**

¡Eres un idiota!



CHLOE se da la vuelta y sale dando un portazo. MATH recarga la cabeza en la puerta, se da la vuelta y se recarga completamente. Suspira y mueve la cabeza.

**MATH**

Dios, definitivamente tengo que elegir mejor con quién me relaciono.

LIANNE lo ve molesta desde el sillón.

**LIANNE**

Eres un completo patán, ¿lo sabías?

MATH la ve incómodo.

**MATH**

Lo siento, no tendrías que haber visto eso.

**LIANNE**

¿Te disculpas porque lo vi? Eres un cínico hermano. Ya me voy.

**MATH**

Pero pensé que siempre sí irías con Sophie y conmigo.

**LIANNE**

No, ya hablé con Brandon y lo veré en su casa, que queda a cuerdas de aquí. Los veo en el antro.

LIANNE se levanta y pasa al lado de él, que la ve incómodo. Ella lo volteo a ver.

**LIANNE**

Si no supiera que con ella eres diferente, no permitiría que te acercaras a Sophia.

MATH la ve sorprendido.

**LIANNE**

Lo siento hermano, pero creo que hasta aquí llegan mis intentos de unirlos.

**MATH**

¿A qué te refieres?

MATH se pone tenso. LIANNE le toca el hombro.



## **LIANNE**

(Triste)

Lamento mucho decir esto, pero no voy a orillar a mi mejor amiga a enamorarse de alguien como tú. Ella merece a alguien distinto. Los veo allá, se van con cuidado.

LIANNE le da un beso de despedida y sale del departamento. MATH se queda viendo por donde se fue LIANNE y se pasa la mano por el cabello, frustrado.

CORTE A

### **11 INT. MUSEO DE ARTE ANTIGUO. NOCHE 2**

DAFNE camina tranquilamente por los pasillos con la imagen en la mano. Llega a donde está la pintura que busca y con cuidado la recoge y la destapa. La acomoda en la pared y la observa. La pintura refleja a la diosa Atenea, donde se aprecia claramente su rostro debajo del gran casco. DAFNE, extrañada, sin llegar a tocarlo, delinea los rasgos de la diosa con el índice.

## **DAFNE**

(Susurra)

¡Qué curioso!

Un señor de seguridad pasa detrás de ella para cerrar las puertas.

## **POLICÍA**

Doctora, ya vamos a cerrar, son las 8:30. ¿Desea que le deje un acceso abierto?

DAFNE se desubica un momento y luego sonrío al policía.

## **DAFNE**

No gracias, ya me iba.

CORTE A

### **12 INT. HABITACIÓN SOPHIA. NOCHE 2**

SOPHIA está de pie, frente al espejo y ve cómo le queda el vestido que lleva puesto... se acomoda el cabello.



**SOPHIA**

(Inconforme)

Siempre termino viéndome igual. Parezco una niña, con estilo, pero una niña.

Suena el timbre.

**SOPHIA**

Bien, aquí vamos.

CORTE A

### **13 EXT. CASA SOPHIA. NOCHE 2**

MATH está recargado en el coche esperándola, la ve salir y se sorprende, pero lo disimula antes de que ella lo vea.

**SOPHIA**

¡Vaya!, no pensé que llegaras puntual.

**MATH**

¡Pues claro! Me amenazaste con no ir si llegaba tarde, ¿te acuerdas?  
Vámonos, nos está esperando mi hermana en el antro.

SOPHIA se acerca a él y lo saluda un poco nerviosa. Ambos se suben al coche.

CORTE A

### **14 INT. CARRO MATH. NOCHE 2**

MATH maneja el coche mientras SOPHIA prende el estéreo.

**MATH**

¿No crees que ese vestido es demasiado?

**SOPHIA**

Demasiado, ¿qué?

**MATH**

¡Todo! Demasiado corto, demasiado oscuro, demasiado escotado.



**SOPHIA**

(Molesta)

Ok, ya entendí, no te gusta mi vestido.

**MATH**

No es el vestido, es que...

SOPHIA lo voltea a ver enojada.

**SOPHIA**

Ok, no es el vestido, es cómo me veo yo con el vestido lo que no te gusta. Bien, lamento no tener el cuerpo de tus amiguitas, pero a mí me gusta cómo se me ve. ¿Ok?

**MATH**

Oye, tranquila, no era eso lo que quería decir. El vestido se te ve muy bien, ¿ok? Pero si fueras mi hermana o mi novia, no me gustaría que te lo pusieras.

**SOPHIA**

Entonces agradezco que no soy ninguna de las dos.

MATH la ve dolido y se voltea al frente. SOPHIA ve por la ventana.

**MATH**

Oye, ¡ya!, no quiero pelear, retiro mi comentario. ¿Está bien?

SOPHIA suspira, asiente y le sonrío.

CORTE A

### **15 INT. ANTRO. NOCHE 2**

LIANNE baila con BRANDON y MATH está sentado, tomando con SOPHIA.

**MATH**

Oye, ¿tú también crees que soy un patán verdad?

SOPHIA lo voltea a ver extrañada.

**SOPHIA**

¿Por qué me preguntas eso?

MATH sonrío de lado, tristemente.



**MATH**

Sólo respóndeme.

**SOPHIA**

No, no creo que seas un patán.

MATH la voltea a ver y toma su vaso de un solo trago.

**SOPHIA**

Pero creo que cambiaste un poco.

**MATH**

¿Ahh sí? ¿Y cómo era según tú?

**SOPHIA**

Alguien seguro de sí mismo, pero que nunca pasaba por encima de los demás para lograr lo que quería, alguien noble e íntegro que yo admiraba de niña.

MATH la ve sorprendido.

**MATH**

¿De verdad?

**SOPHIA**

(Sonrojada)

Sí, de niña decía que si tenía novio algún día sería alguien como tú. SOPHIA ríe. MATH la mira impactado y le toma el rostro para que voltee a verlo.

**MATH**

¿Y ahora?

**SOPHIA**

(Confundida).

¿Ahora?

**MATH**

¿Sigues pensando lo mismo?

SOPHIA asiente.

**SOPHIA**

Sí, sí me enamorara algún día, sería de alguien como el que solías ser.

MATH la mira dolido y retira la mano.



**MATH**

Vaya, espero que James sea así entonces.

SOPHIA lo ve sorprendida por el rumbo que tomaron las cosas. MATH ve pasar a una chica muy guapa y se levanta.

**MATH**

Disculpa, tengo que volver a ser el de ahora. Con permiso.

MATH camina con la chica y la invita a bailar. SOPHIA lo ve sorprendida, furiosa y dolida.

**SOPHIA**

Bien, si él puede divertirse, ¿por qué yo no?

SOPHIA se acerca a la barra por otra copa y ROBERT, un chico atractivo, la invita a bailar. Ella voltea y ve a MATH muy entretenido con la otra chica y acepta. Están bailando y SOPHIA lo ve a los ojos y se siente ligeramente mareada.

**SOPHIA**

Me pareces familiar, ¿nos habíamos conocido antes?

**ROBERT**

(Ríe)

Tal vez hace muchos años, pero no importa, nos estamos conociendo ahorita.

SOPHIA sonrío, pero se siente incómoda con él. ROBERT la pega demasiado a él al bailar y la mira fijamente. MATH, que está bailando con la chica, se separa de ella y le ofrece ir por una copa. Cuando llegan a la barra, ve que SOPHIA está bailando con ROBERT, se molesta y se toma la copa de un solo trago. La chica le dice que vayan a bailar, pero él ya no quiere moverse de ahí. La chica se va de la barra. MATH se queda y se toma otras dos copas de un solo trago hasta que llega LIANNE con BRANDON y le quita el vaso.

**LIANNE**

Déjalo ya, no es maratón. ¿Cuántas llevas?

MATH le sonrío forzado, a pesar de las copas, está ligeramente tomado. Contesta sin dejar de ver a SOPHIA bailar.



**MATH**

¡Qué importa! Es mi festejo, además enana, yo no pierdo tan rápido como tú.

LIANNE sigue su mirada.

**LIANNE**

¡Ya veo por qué estás de malas!

**MATH**

Supongo que dirás que ese tipo la merece más que yo, ¿no?

LIANNE lo ve sorprendida.

**LIANNE**

Math, no es así, pero si no cambias ella encontrará a alguien más.

MATH la voltea a ver molesto.

**MATH**

¿Y por qué crees que eso me importaría?

**LIANN**

(Molesta)

Pues no sé, tú dime. ¿Te importaría que el tipo con el que está bailando la besara?

MATH, al oír esto, voltea rápidamente y ve que, en efecto, ROBERT está intentando besar a SOPHIA. MATH recorre la distancia que los separa y lo empuja hacia atrás.

**MATH**

¡Ni se te ocurra besarla idiota!

SOPHIA, sorprendida, voltea a ver a MATH y trata de calmarlo.

**SOPHIA**

Math, tranquilo, no hacía nada, está bien.

MATH voltea a verla enojado.

**MATH**

¿Me estás diciendo que querías que este idiota te besara? ¿No te basta con James?





SOPHIA Y LIANNE, que se acercó a ellos junto con BRANDON, lo ven impresionadas y ofendidas.

**SOPHIA**

(Gritando)

¿Sabes qué? ¡Me equivoqué! ¡Sí eres un patán y jamás, JAMÁS me podría enamorar de ti!

MATH la ve dolido.

**ROBERT**

(Burlón)

Ves, nadie te necesitaba aquí héroe.

MATH voltea a verlo furioso y sin pensar le lanza un golpe a la cara. ROBERT se tambalea sorprendido. Cuando se recupera, sonrío burlón y SOPHIA cruza la mirada con él.

**SOPHIA**

(Susurra)

Ares.

SOPHIA se desmaya, pero MATH, que está enfrascado en una pelea con ROBERT, no lo nota.

LIANNE la sujeta junto con un chico que estaba cerca y le grita a MATH desesperada.

**LIANNE**

¡Math! ¡Math! ¡Sophia se desmayó! ¡MATH!

BRANDON se acerca a separarlos. MATH voltea a ver a LIANNE y ve a SOPHIA desmayada.

CORTE A

**COMERCIALES 3**

**BLOQUE 4**

**16 EXT. LAGO. NOCHE. (FLASH BACK) DÍA X**

SUPER: Olimpo, 2 287 A.C.

ATENEA se baña en el lago, bajo la luz de la luna.

ARES se acerca a ella y se detiene a la orilla del lago.



**ARES**

¿Purificándote Atenea?

**ATENA**

(Sorprendida)

¡Ares!

ARES la ve con lujuria.

**ARES**

Sí mi querida Atenea, cuando me enteré que nos habías convocado a concilio decidí hacerte una visita anticipada. Dime, ¿sigues siendo tan pura e inmaculada? Porque dado que tu futuro no pinta muy bien, podría encargarme gustoso de cambiar eso.

Se va acercando a Atenea, quien se sumerge completamente en el lago.

**ARES**

Sabes, Afrodita es la belleza personificada, pero yo siempre he considerado tu actitud fría y distante como algo especialmente seductor. La inalcanzable Atenea.

ARES se acerca más, hasta quedar frente a frente, y estira la mano.

**ATENEA**

Considero, Ares, que deberías reconsiderar con quién hablas antes de atreverte a levantar tu mano contra mí.

ARES detiene su mano.

**ARES**

¿Y eso por qué Palas? ¿Acaso Zeus lanzará su rayo sobre mí? Ha llegado a mis oídos que no te favorece en estos momentos.

ARES levanta la mano y en un segundo ATENEA saca del agua una daga y la sujeta contra el cuello de ARES, quien la mira sorprendido.

**ARES**

¡Oh!, había olvidado que eres toda una amazona. Sin embargo, poco daño me haría una daga como ésta, bien lo sabes Atenea.

ATENA sonrío.



### **ATENA**

(Amenazante)

No me subestimes Ares. ¿Te olvidas que poseo la espada de los dioses y que puedo moldearla a mi antojo?

### **ARES**

(Temeroso)

¡No te atreverías niña!

ATENEA lo ve amenazante, sin despegar la daga.

### **ATENA**

En este momento hay pocas cosas que no haría. Ahora, dime aquello que venías a decir y retírate.

ARES la ve con furia, pero contesta.

### **ARES**

Si vas al oráculo sólo encontrarás desesperanza, es lo único existente para la humanidad y aquellos tontos que la protegen. Sin embargo, he de decirte una cosa, si tu plan tiene éxito será temporal, y cuando tu tiempo termine volveré por ti, te arrebataré esta espada y acabaré con todos los humanos.

### **ATENA**

Me dices todo esto porque sabes que no podré matarte libremente en este momento o sería expulsada del Olimpo por el juramento que nos ata a no derramar sangre olímpica.

### **ARES**

Exacto, y eso es lo que más te importa en este momento. Si te expulsan del Olimpo, no habrá forma de defender a tus tontos humanos.

ARES se aleja de ella y voltea a verla.

### **ARES**

Pero si eres exiliada, ten la certeza de que terminaré contigo.

ARES desaparece, dejando a ATENEA en medio del lago.



DISOLVENCIA A  
**17 INT. CASA LIANNE. DÍA 3**  
**SUPER: New York 2013**

LIANNE está por salir cuando MATH abre la puerta. Ella lo observa seria.

**LIANNE**

Mathew.

**MATH**

(Incómodo)

¿Cómo está?

LIANNE suspira y se relaja un poco.

**LIANNE**

Está bien, se estaba terminando de bañar para regresar a su casa.

**MATH**

Bien, iré a verla.

MATH se encamina hacia las escaleras, pero la voz de LIANNE lo detiene.

**LIANNE**

Ella no quiere verte Math. Me pidió explícitamente que no te dejara pasar.

MATH voltea a verla triste y regresa por donde venía.

**LIANNE**

Me tengo que ir, papá me marcó y quiere que desayunemos juntos.

**MATH**

¿Cuándo regresó de su viaje?

**LIANNE**

El jueves en la noche, poco después de que se fueran tú y Sophie.

**MATH**

¡Oh! Y supongo que el desayuno es como la bienvenida familiar a la que no estoy invitado.

LIANNE incómoda.



**LIANNE**

Math, yo... no sé qué decirte. Sabes que no me gusta esta situación más que a ti.

**MATH**

Lo sé enana.

**LIANNE**

Bueno, me tengo que ir. Puedes esperar a que Sophia salga para asegurarte de que está bien, ¿por favor? Pero no te acerques a ella ahorita ¿sí? Le debes mínimo eso.

MATH se le queda viendo serio, mientras LIANNE sale.

**MATH**

Lo siento enana, no puedo hacer eso.

CORTE A

### **18 INT. HABITACIÓN LIANNE. DÍA 3**

SOPHIA está sentada en la cama peinándose, cuando tocan la puerta.

**SOPHIA**

Pasa Lia, ya casi estoy lista.

Voltea a la puerta y ve que es MATH.

**SOPHIA**

(Molesta)

Mathew.

MATH hace una mueca de desagrado.

**MATH**

Parece que a todos les gusta mi nombre completo cuando están enojados.

**SOPHIA**

Le dije a Lia que no te dejara entrar.

**MATH**

Lo sé, me dijo que no viniera pero...



MATH se acerca y se sienta en la cama al lado de SOPHIE, quien se aleja un poco. MATH la ve triste.

**MATH**

Sophie, sé que me comporté como un idiota ayer, no deseaba que las cosas fueran por ahí, no sé qué me pasó, discúlpame.

**SOPHIA**

(Triste y molesta)

Math, no es sólo lo que me dijiste, es todo. Primero me haces preguntas sobre ti y te abres como hace mucho tiempo no lo hacías y después me dejas ahí, sola.

Y cuando me estaba divirtiendo llegaste a arruinarlo todo.

**MATH**

(Molesto)

¿Querías que te besara ese tipo?

**SOPHIA**

No. Pero era mi problema. Yo lo hubiera apartado. Pero ese no es el punto, sino tu reacción. A veces me confundes mucho y francamente estoy cansada.

**MATH**

No sé qué decirte, lo siento. A veces me comporto como un idiota, pero sabes que no quise hacerte daño. Cuando te vi desmayada casi me muero del susto y la culpa.

**SOPHIA**

Eso no tuvo que ver contigo.

**MATH**

¡Eso no importa! Yo tenía que cuidarte. Lo siento.

SOPHIA lo ve fijamente. Su celular suena y SOPHIA contesta.

**SOPHIA**

Bueno... ¡Ah! Hola James...

MATH bufando y se voltea. SOPHIA lo ve y decide.



**SOPHIA**

Sí, sí puedo. ¿Pasas por mí? Ok, te espero a las ocho en mi casa.

SOPHIA ríe y MATH se recarga incómodo en la pared pegada a la cama.

**SOPHIA**

Ok, semielegante, apuntado. Ahí nos vemos. ¡Bye!

SOPHIA cuelga y se levanta para agarrar sus cosas.

**MATH**

¿Vas a ir a cenar con ese idiota?

**SOPHIA**

Sí, y no es un idiota. Al menos él jamás me ha tratado como tú.

MATH la ve dolido y arrepentido. Baja la mirada. SOPHIA lo ve y suspira.

**SOPHIA**

Mira, está bien, ¿ok? No hay problema, te perdono. Pero tienes que hacerte a la idea de que estoy saliendo con James y que probablemente saldré con otras personas, y por más que me quieras como tal, no puedes tratarme como tu hermanita y protegerme todo el tiempo. Me vas a espantar a todos mis prospectos y me quedaré sola con tus nietos como chaperones.

SOPHIA y MATH ríen levemente.

**MATH**

Está bien, pero si te hacen algo pueden irse despidiendo.

SOPHIA toma su maleta y se dirige a la puerta.

**SOPHIA**

Lo tendré en cuenta. Bueno, me tengo que ir, hoy tengo un día largo.

**MATH**

Vamos, te llevo.



**SOPHIA.**

No.

**MATH**

(Sorprendido)

Pero pensé que ya estábamos bien.

**SOPHIA**

Y lo estamos, pero... necesito pensar muchas cosas, prefiero irme sola.

MATH hace mala cara.

**SOPHIA**

Estoy bien, de verdad. Ahora descansa, nos vemos luego y suerte en tu nuevo puesto.

SOPHIA se acerca a darle un beso en la mejilla y sale de la habitación.

### **19 EXT. CALLE. DÍA 3**

SOPHIA camina con su mochila en la espalda y va escuchando música en su reproductor, cuando alguien se le cruza y choca con ella. Levanta la mirada y se sorprende al ver a ROBERT. Lo reconoce de su sueño. Se quita los audífonos y lo saluda.

**SOPHIA**

(Nerviosa)

Hola, ¿Robert, cierto? Qué casualidad encontrarte aquí. Disculpa lo de ayer, mi amigo a veces no controla su carácter, pensó que me querías hacer daño o algo así.

ROBERT la mira fijamente.

**ROBERT**

Pues tal vez no estaba tan equivocado después de todo, ¿no crees?

ROBERT se acerca a ella y la pega a la pared. SOPHIA lo ve espantada.

**ROBERT**

Vaya, es muy raro ver esa mirada en ti.

SOPHIA forcejea.





**SOPHIA**

No sé de qué me hablas. ¡Déjame ir!

**ROBERT**

La última vez que nos vimos no actuaste de esa manera. ¿Qué acaso ya lo olvidaste... Atenea?

SOPHIA se sorprende.

**SOPHIA**

¿Ares? ¿Cómo? Eso fue un sueño, ¡sólo un sueño!

**ARES**

Deja de hacerte la tonta niñita. Te dije que regresaría, ahora dime ¿dónde está la espada de dioses?

SOPHIA lo ve aterrada y confundida.

**SOPHIA**

No tengo idea de qué me hablas... no sé quién eres, ¡suéltame!  
La mirada de SOPHIA cambia y se endereza mostrando otro porte.

**ARES**

(Confundido por el cambio en la chica)

¿Atenea?

SOPHIA lo ve, entre segura y asustada, en un movimiento lo patea entre las piernas y sale corriendo.

FADE OUT

**ENTRAN CRÉDITOS FINALES**  
**FIN DEL CAPÍTULO**



## Conclusión

*“Una historia funciona cuando contiene bombas de tiempo dispuestas a estallar en la próxima página.”*  
**Gordon R. Dickson**

Escribir, y más concretamente, escribir ficción, siempre requiere de una mente dispuesta a dejarse llevar por la imaginación; es iniciar un viaje sin retorno, donde no se puede perder la capacidad de transmitir todo aquello que se genere como resultado de dicha aventura. Crear una historia que resulte atractiva, diferente y enriquecedora, jamás será una tarea fácil, pero sí gratificante.

El objetivo de este proyecto ha sido, desde un inicio, crear una historia diferente sobre un tema relevante en cuanto a cultura universal, como lo es la mitología griega. Generar, a través de las palabras, una idea suficientemente interesante y cautivadora como para orillar al lector a imaginársela en un plano audiovisual.

Proponer no sólo un tema, sino el tratamiento del mismo dentro de un guión para serie de televisión, poniendo en práctica la redacción, puntuación y estructura que el género requiere, sin perder de vista el trasfondo cultural base del guión, ése es el reto.

La elección del tema de este proyecto de guión en ningún momento resultó un problema, sin embargo, la mitología griega se compone de tantos personajes, mitos y épocas, que resultó difícil elegir en torno a qué relatos giraría la historia.



Utilizar esta mitología significó adentrarse no solamente en las culturas griega y romana, si no en el concepto mismo de mito y lo que éste significa, aun en nuestros días, para la percepción que tenemos del mundo.

Para hacer un adecuado uso de los mitos griegos, así como para la adaptación del perfil de los dioses griegos al personaje que lo representa en esta historia, fue necesario investigar a fondo las características e historia de cada uno de estos dioses antiguos, desde la perspectiva de los dos principales “creadores”, por llamarlos de algún modo, de la mitología griega: Homero y Hesíodo. Comprender cómo se comportan, cómo piensan, qué sienten, etc., para que, al momento de adaptarlos a una historia en la época actual, no se perdiera su esencia.

Del mismo modo, fue necesario investigar acerca del concepto de mitología; cuáles han sido las más relevantes, cómo influyeron en el desarrollo de las culturas y, en el caso de la mitología griega, cuál era contexto histórico en el que surgió; para no cometer el error, con la utilización de los mitos y el espacio temporal en el que se ubican, de descontextualizarlos en la línea de la historia de la humanidad, según los antiguos escritos mitológicos.

En ese sentido, este proyecto resultó mucho más enriquecedor de lo que en un principio se había contemplado y por lo mismo un poco más extenso, aun cuando una gran cantidad de información tuvo que ser descartada para mantener una línea recta basada en su relevancia en relación con el eje de la historia.



Por otro lado, resultó todo un reto poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la licenciatura, que permitieron darle vida a este proyecto, y más aún tener la esperanza de hacerlo de manera que signifique algo y pueda trascender en algún momento.

De todas las áreas de la producción audiovisual, esta tesina se centra, como se dijo al inicio, en el guión.

La escritura de guiones audiovisuales, si bien es un esfuerzo creativo, también implica conocer la técnica y estructura necesaria. No sólo se trata de dejar fluir las palabras. Un guión de este tipo está pensado, desde su concepción, para convertirse en un producto audiovisual; de ahí que sea necesario, durante el momento de la creación, pensar con el lenguaje audiovisual, visualizar cómo se realizaría, qué es viable y qué no en determinados contextos.

Lo anterior, en particular, representó un reto en este proyecto, especialmente debido a que de acuerdo con la psicología de los personajes y la trama de la historia, no puede ser ubicada geográficamente en nuestro país, lo que dificulta su realización.

Sin embargo, la historia debe fluir y es trabajo del guionista ocuparse de la coherencia de la historia en relación con sus personajes y la base histórica, aun cuando esto resulte en un proyecto más ambicioso.



Para realizar una adaptación de la mitología griega a un discurso audiovisual, fue necesario revisar diversos materiales, entiéndase películas, series y caricaturas, que se ha realizado en los últimos años, que utilizan mitos griegos en su desarrollo temático.

Ahora bien, dentro de todos los tipos de productos audiovisuales que existen, el presente proyecto se centró en la serie de televisión. Esta decisión significó a su vez un repaso por la historia de este género en nuestro país, después de la cual, se llegó a la conclusión de que no hay una sola serie que actualmente maneje este tema como eje.

Una vez realizado el trabajo de investigación, contando ya con la información necesaria, se comenzó el proceso creativo que dio como resultado la propuesta de guion para serie de televisión "Olimpo".

Dicha propuesta si bien se desprendió de una idea general, tomó fuerza una vez escrita la sinopsis, que dio estructura y guía al proyecto. Posteriormente, vino la creación de la psicología de los personajes principales, entorno a los que gira la historia. Una vez realizado esto, las sinopsis de los capítulos de la temporada propuesta fluyeron con mayor facilidad, con la claridad del desenlace al que se quería llegar, como parte del mismo proceso.

La escritura de los guiones como tal, si represento un desafío, principalmente al momento de estructurar los diálogos e incorporar los tecnicismos pertenecientes a la escritura para televisión.



En conclusión, el proyecto resultó ser un proceso muy gratificante, que permitió que se combinara, creatividad, conocimientos, investigación y, evidentemente, el gusto por el tema y la escritura, para dar como resultado la presente tesina.

El final de este proyecto de titulación, es solo el principio para “Olimpo”, pues aún queda mucho camino por recorrer antes de que el objetivo de esta historia se cumpla al cien por ciento y llegue a ver la luz con la audiencia televisiva.

*“Al principio vienen necesariamente a la mente la fantasía y la fábula. Desfilan después los cálculos matemáticos, y sólo al final la realización corona el pensamiento.”*

**Konstantín Eduardovich Tsiolkovski**



## Bibliografía

VALE, Eugene, *Técnicas del guión para cine y televisión*, México, Gedisa, 1990, 197 pp.

CARRASCO Campos, Ángel, “Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. 2010”, en: *Creative Commons*, artículo núm. 9, Madrid, Universidad Rey Juan Carlos, pp. 174-200.

MAZA Pérez, Maximiliano, *Guión para medios audiovisuales. Cine, Radio y Televisión*, México, Longman, 1994, 165 pp.

ZUGGEY Entrala Peña, Arely, *Realización y construcción del proyecto original: “Mascaras”, una propuesta de serie de televisión en México*, México, Tesis de Licenciatura, UNAM, 2012.

ALDANA Santana, Georigina, *Propuesta de serie televisiva para el estado de Hidalgo: San Juan de los milagros*, México, Tesis de Licenciatura, UNAM, 2006.

AUMONT, Jacques, *et al.*, *Aesthetics of film*, University of Texas, 1992.

FORERO, María Teresa, *Escribir televisión*, México, Paidós, 2002, 201 pp.

H.P. Lovecraft, *El horror en la literatura*, Alianza, 2002 (1998) Tr. Francisco Torres Oliver.

GARRIGO de Carneiro, Serafina, *El Olimpo*, Cuba, Seoane, 1949, 332 pp.

GARCÍA Gual, Carlos, *Mitos, viajes, héroes*, Fondo de Cultura Económica, 272 pp.

CAÑUELO-Jordi Ferrer, Susana, *Mitología Griega y Romana*, Optima, 313 pp.

MARES, Roberto, *Los mejores pasajes de la Mitología Griega*, Tomo, 208 pp.

KLIMA, Josef, *Sociedad y cultura en la antigua Mesopotamia*, Madrid, Akal, Col. Universitaria, 1983, 320 pp.



- Heinrich Dietrich, Paul, *Sistema de la naturaleza*, Londres, Laetoli, 1770.
- Wilkinson, Philip, y Neil Philip, *Mitología*, Guías visuales Altea, Gran Bretaña, Santillana, 2007, 352 pp.
- MARTÍN Huete, Felipe, “El lenguaje del símbolo sagrado. La simbólica del mal en Paul Ricoeur”, en: *Gazeta de Antropología*, Universidad de Granada, 2009.
- SCHROTT, Rosa Noemí, *Escribiendo series de televisión*, Buenos Aires, Manantial, 2014, 216 pp.
- PINEDA Ramírez, María Ignacia, *Lenguaje y expresión 1*, México, Parson, 2004, 241 pp.
- LÉVI-STRAUSS, Vida, *Pensamiento y Obra*, Barcelona, Col. Grandes Pensadores, Planeta DeAgostini, 2007.

## Fuentes de Internet

- <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/mmartinez.html> [Consultada el 4 de abril de 2014].
- <http://definicion.de/ficcion> [Consultada el 4 de abril de 2014].
- <http://www.microfilosofia.com/2013/05/la-nocion-de-mimesis-en-aristoteles.html> [Consultada el 4 de abril de 2014].
- <http://novelasyseries.univision.com/mujeres-asesinas-3/lo-ultimo/article/2011-01-11/sinopsis-mujeres-asesinas-3> [Consultada el 22 de abril de 2014].
- <http://lasnoticiasmexico.com/246350.html> [Consultada el 22 de abril de 2014].
- <http://convergencia.uaemex.mx/rev19/pdf/guadarrama.PDF> [Consultada el 26 de abril de 2014].
- <http://www.entermedia.mx/2011/09/series-hechas-con-sabor-mexicano> [Consultada el 26 de abril de 2014].





- <http://www.abandomoviez.net/dbs/serie.php?film=831> [Consultada el 26 de abril de 2014].
- <http://www2.esmas.com/terminales> [Consultada el 26 de abril de 2014].
- <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=LfdeVUjbsDXX2r5GveU8> [Consultada el 16 de mayo de 2014].
- <http://www.definicionabc.com/historia/mitologia.php#ixzz30xqA2rAV> [Consultada el 6 de mayo de 2014].
- <http://gigantesquedesaparecen.blogspot.mx/2010/08/paul-heinrich-dietrich-la-idea-del.html> [Consultada el 15 de mayo de 2014].
- [http://www.egipto.com//La\\_vida\\_en\\_antiguo\\_gipto/index.html](http://www.egipto.com//La_vida_en_antiguo_gipto/index.html) [Consultada el 15 de mayo de 2014].
- <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/egipcio/ISIS.html> [Consultada el 15 de mayo de 2014].
- <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/hindu.html> [Consultada el 15 de mayo de 2014].
- <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/oriental/AIZEN-MYOO.html> [Consultada el 16 de mayo de 2014].
- <http://www.historialuniversal.com/2010/10/civilizacion-cultura-maya.html> [Consultada el 17 de mayo de 2014].
- <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/maya.html> [Consultada el 17 de mayo de 2014].
- <http://www.historialuniversal.com/2010/07/imperio-romano.html> [Consultada el 19 de mayo de 2014].
- <http://oldcivilizations.wordpress.com/2012/12/20/los-pueblos-germanicos> [Consultada el 19 de mayo de 2014].



- <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/nordico.html> [Consultada el 19 de mayo de 2014].
- <http://www.historiacultural.com/2010/09/civilizacion-cultura-azteca-mexica.html> [Consultada el 19 de mayo de 2014].
- <http://mx.tuhistory.com/dioses/panteon/azteca.html> [Consultada el 19 de mayo de 2014].
- <http://www.uv.es/~japastor/mitos/b1-2-1.htm> [Consultada el 10 de julio de 2014].
- <http://www.uv.es/~japastor/mitos/b1-2-2.htm> [Consultada el 10 de julio de 2014].
- [http://www.arnaldomartinez.net/sociologia/durkheim\\_Las\\_formas.pdf](http://www.arnaldomartinez.net/sociologia/durkheim_Las_formas.pdf) [Consultada el 10 de julio de 2014].



# Anexos



## REGISTRO PUBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

**CERTIFICADO Y OBRA ENTREGADO SEP**

SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA

INDAUTOR  
REGISTRO PUBLICO  
03-2013-05371122000-01

No. de Trámite  
RPDA-01

En caso de videograma, fonograma, edición de libro o características gráficas y distintivas, llenar la solicitud específica.  
DEBERA LLENAR A MAQUINA O CON LETRA DE MOLDE  
LEGIBLE, SIN TACHADURAS O ENMENDADURAS

<b>DATOS DEL AUTOR</b> <input checked="" type="checkbox"/>		<b>COAUTOR</b> <input type="checkbox"/>	<b>SEUDONIMO</b> <input type="checkbox"/>
Nombre:	Apellido Paterno: <u>Rivera</u>	Apellido Materno: <u>Ortiz</u>	Nombre: <u>Lilia Eugenia</u>
Fecha de nacimiento:	Día: <u>10</u> Mes: <u>10</u> Año: <u>90</u>	Lugar de nacimiento:	<u>México DF</u>
Nacionalidad:	<u>Mexicana</u>	% y tipo de Participación:	<u>100 %</u>
R.F.C.:	<u>PEDL901010</u>	Correo electrónico:	<u>liliangela@msn.com</u>
1. Teléfonos:	<u>56565686 / 552204400</u>	Fax:	*
Domicilio Particular:	<u>Carretera Sures</u> Calle		
	No. Exterior: <u>32</u>	No. Interior:	Colonia: <u>Presidente Eridanio</u>
Delegación / Municipio:	<u>Coyoacán</u>		C.P.: <u>06470</u>
País:	<u>México</u>	Entidad Federativa:	<u>DF</u>

EN CASO DE SER MAS DE UN TITULAR, EDITOR O PRODUCTOR SOLICITAR LA FORMA RPDA-01-A1

¿El Titular es el mismo Autor? Si  Omita los datos del Titular de la obra

### DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA

Nombre:	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre
Fecha de nacimiento:	Día	Mes	Año
Nacionalidad:	% y tipo de Participación: %		
R.F.C.:	Correo electrónico: *		
2. Teléfonos: *	Fax: *		
Domicilio Particular:	Calle		
	No. Exterior	No. Interior	Colonia:
Delegación / Municipio:			C.P.:
País:	Entidad Federativa:		

### REPRESENTANTE LEGAL

Nombre:	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre
Persona para recibir notificaciones (gestor):	Apellido Paterno	Apellido Materno	Nombre
¿A Quién Representa?:			
3. Teléfonos: *	Fax: *		
Correo electrónico: *			R.F.C.:
Domicilio Legal:	Calle		
Colonia:	No. Exterior	No. Interior	Delegación / Municipio:
C.P.:	País:	Entidad Federativa:	

\*Opcional

INDAUTOR-00-001

# CERTIFICADO

## Registro Público del Derecho de Autor

Para los efectos de los artículos 13, 162, 163 fracción I, 164 fracción I, 168, 169, 209 fracción III y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que la **OBRA** cuyas especificaciones aparecen a continuación, ha quedado inscrita en el Registro Público del Derecho de Autor, con los siguientes datos:

**AUTOR:** PEREZ DURAN LILIA ANGELA  
**TITULO:** OLIMPO  
**RAMA:** LITERARIA  
**TITULAR:** PEREZ DURAN LILIA ANGELA

Con fundamento en lo establecido por el artículo 14 fracciones I y II de la Ley Federal del Derecho de Autor, el presente certificado no ampara: las ideas en sí mismas, las fórmulas, soluciones, conceptos, métodos, sistemas, principios, descubrimientos, procesos e invenciones de cualquier tipo; el aprovechamiento industrial o comercial de las ideas contenidas en las obras. El presente certificado se expide con fundamento en el artículo 9° fracción I del Reglamento Interior del Instituto Nacional del derecho de Autor.

L.F.D.A.- Artículo 168.- Las inscripciones en el registro establecen la presunción de ser ciertos los hechos y actos que en ellas consten, salvo prueba en contrario. Toda inscripción deja a salvo los derechos de terceros. Si surge controversia, los efectos de la inscripción quedarán suspendidos en tanto se pronuncie resolución firme por autoridad competente.

---

**Número de Registro:** 03-2013-052711323000-01

---

México D.F., a 27 de mayo de 2013

EL DIRECTOR DEL REGISTRO PÚBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

JESUS PARETS GOMEZ

ESTADOS UNIDOS MEXICANOS  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
INSTITUTO NACIONAL  
DEL DERECHO DE AUTOR  
REGISTRO PÚBLICO

SEP

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



INDAUTOR  
Instituto Nacional del Derecho de Autor